Sony Magazines Deluxe
1994年(平成6年)4月1日発行 第4巻第7号通巻第93号

ゲーム&マルチメディアマガジン

Digital Entertainment

[イーディー]

ED

Digital Entertainment Magazine

Ver.3 MAR.1994 680YEN



●次世代マシン徹底リポート『テレビシビレテ』

[PS-X]をめぐって

各社開発スタッフが語る[PS-X]の可能性

小室哲哉スペシャル・インタビュー

[サターン][3DO][FX]インタビュー

●MONO特集

最新版ゲーム周辺グッズ・カタログ

●ゲーム史再検証

『ゼビウスの遺産』

遠藤雅伸/野々村文宏/田尻智 etc.

●第2特集

スーパーハイウェイスター

養老孟司・原田大三郎対談/伊藤穰一/17BIT

1~3月の新作ゲーム 厳選62タイトル全情報

小山田圭吾/たむらしげる/ジョン・ルーリー/ピーター・ガブリエル
代々木忠・渡辺浩弐/斎藤澪奈子/鈴木裕 etc.

●巻頭特集

シミュレーションゲームの快楽

完全保存版『シミュレーションゲーム・オールカタログ210』

名作・話題作210タイトル一挙掲載!!

話題の最新シミュレーションゲームはこれだ!!

『項劉記』『独立戦争』『ダービージョッキー』など 新作22タイトル紹介


スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
完全無欠のデータ主義。
勝ち馬予想ソフト
—やっぱり速い馬が勝つ—
馬券錬金術
東京、中山はもちろん、札幌から小倉までの全国10ヵ所、過去5年間の全レース結果を独自のタイム及びオッズ分析により構築した理論とデータが、驚異の回収率を実現する。
前走のクラスを入力して下さい。
前走のタイムを入力して下さい。
驚愕の的中率を誇るか？
最強の勝ち馬予想ソフト。
スーパーファミコンでいよいよ解禁！
時代を越えて
娯楽ックス。
豊富なデータ入力と細部にわたる能力分析が、的中率を高める。
◎最高馬連配当額240,000円（福島）
ダービー直前の
5月27日発売予定！
価格¥9,500（税抜予価）
発売：ケイエスエス ©1994 KSS
KSS
ご注意 本商品は、あくまでゲームとして競馬予想を楽しむために制作されたものであり、実際の予想結果（レース結果）に関しましては、当社では一切責任を負いかねます。
㈱ケイエスエス 〒142 東京都品川区戸越1-6-7／TEL.03-5702-5511／FAX.03-5702-5341
※なお商品の発売日、仕様等は変更になる場合があります。予めご了承下さい。

FD Game Magazine

Ver.3 CONTENTS



（略称について／スーパーファミコンは「SFC」、ファミコンは「FC」、メガドライブは「MD」、メガCDは「MCD」、PCエンジンは「PC」、ゲームボーイは「GB」、ゲームギアは「GG」と表記いたします）



ンゲームの快楽

ミュラークルとシミュレーション』)——シミュレーションとは「真似ること、みせかけ、模擬、仮想
ゲームそのものともいえる都市生活において、このうえ何を真似、何を仮想しようというのか。ある
に疲れ果て、力尽きる。それでもやめられない、快楽としてのシミュレーションゲーム。



実在と幻想の境界を飛び超えて

特集

シミュレーショ

"幻想はもはやありえない。なぜなら実在がもはやありえないからだ" ジャン・ボードリヤール（『シ
すること』。どこまでが現実でどこまでが非現実か、もはやその境界さえあやうい、シミュレーション
ものは征服欲を満たし、あるものは達成感に酔い、またあるものは永遠に続くかのような無益な反復

SLGの新境界

これがシミュレーションゲームだ



ひとつの分類項目として確固たる地位を築いたSLG。その起源まで遡り、変遷を俯瞰したうえでここであらためてSLGとは何かを定義してみよう。

参考文献：林海峰／石田芳男監修『日本棋院の囲碁入門』日本棋院発行

気軽に口にしている〝SLG〟とは何か？

コンシューマゲームの歴史もついにファミコン生誕より10年を迎え、「ファミコン」が「YMO解散」と同期だったことが判明したのもすでに昨年の話。

初めのうちはコングやナッツやミルクがピョンピョンしていたファミコンソフトもプログラミング技術や圧縮技術の発達でメガ単位の容量を収容できるようになるにつれ、ジャンル分類上〝SLG〟と表記されるソフトが徐々に増えてきた。

当初はいずれもHEX戦（とは言っても四角いHEXもあるが）によるウォーシミュレーションだった。徐々に設定上の趣向を凝らしたものが増え、史実ではないものや架空の世界、果てはSDキャラによるものまであらわれることとなった。

もはや「シミューレーション」の原義であるところの「現実の模倣、あるいは模擬実験」という出発点を遠く離れて「架空の模擬実験」の地点まできてしまった。

「架空世界のくせにシミュレーションだなんて俺は絶対認めねえ！」というパソコン系歴史SLG＆大戦略マニアらが構成する「SLG右派」たちの酒場の遠吠えも聞こえてきそうな気がする。

そうは言ってもジャンルとしてのSLGは、その命脈を保つために他ジャンルからの血統を引っ張り込み続けてきたわけで、たえずメタ化する「シミュレーションのシミュレー

「ト」のそのまたシミュレートという運動はこの先も終わることはたぶんないだろう。

そこで！　ここで高らかに宣言しよう。

みんなまとめて面倒見る！

「メタのメタ化」がまたメタ化する滅多滅多が始まるはるか昔の「Sの起源」から、SDガンダムとシム蟻とマルスとシーダが500万人都市おめでとうな現在まで、超拡大解釈のSLG大集合満員御礼状態！

ここまでがSLGだ！　宣言!!

SLG——その起源を解明する

SLGの王道と言えばウォーシミュレーション（なぜそうなのかは後述）。そのルール上と形態上の原形（かわりばんこに順番が回ってくることや、平面上に表現されること）は将棋、囲碁、そしてチェスといったボードゲームに見ることができるだろう。

将棋の駒における象徴性の高さは、あからさまに「王」だの「将」だの「兵」だの「馬」だのと書いてあることからも明らかだが、囲碁はいまひとつピンとこない。

じつはこれ、王様対抗築城SLGだったのだ。こちらは歴史がぐっと古く「囲碁四千年」という言葉があるほどで、古代中国は殷の時代に原形がつくられたと伝えられている。

しかし、当初は易の道具として、方位、四季、天体の運行などをマーキングし、運気をシミュレートするのに用いられていたらしく、石の白黒は陰陽を表わし、19×19＝361の目が大陰暦の1年の日数360日と一致しているのは伊達ではないのだ。（真ん中の点は天の中心「天元」）

碁盤が天体と暦象のシミュレーターであったというのも非常に示唆に富むエピソードではあるが、そんな碁がウォーシミュレーションとしての性格を帯び始めるのは殷王朝が滅んだ後、周から春秋戦国のころと言われ、おそらくは戦国の将が運勢＝戦場としての読み換えを行なっていたのではないかというのが定説となっている。そのため、大規模な盤は比較的コンパクトな19路盤に近いものが開発されたようだ。（ちなみに日本に渡来したのは5世紀ごろといわれている）

道理で、囲碁のほうが駒と盤の表現するものの抽象度が高く、歴史が長いゆえに奥行きは深く定石も豊富なわけだ。

しかし、囲碁および将棋が完成形を取るに至って、ボードゲームはこれらの盤を利用して戦術シミュレーションとは異なる方向（「回り将棋」に代表される双六型回転ゲームや、五目並べ、挟み将棋など多様なゲーム性）への逸脱的な発展をとげていくことになるが、おそらくそれは、より大きなくくりであるところの「遊戯の歴史」の範疇へと踏み込むことになるので、ここでは省略させていただくことにする。

現在のSLGにより近いボードSLGの登場

当然、囲碁・将棋・チェスではルーツすぎるわけで、より直接的な起源は軍の机上演習だと言われている。

机の上に地図を広げ、部隊の駒を並べ、実際に兵隊を歩かせるかわりに作戦を検討したのがことの起こりだといわれている。はっきりしたことは不明だが、ボードタイプのSLGが70年代のアメリカを中心に流行、現在のSLGの基本はそのころつくられたと言われている。

ただ、ここで気をつけたいのは、ここまでの歴史で遊ばれてきたのは「戦争のシミュレーション」である以上に「相手の思考過程のシミュレーション」だったことであり、追及されたのはおそらくは「戦術的な思考過程が見やすいシステムの構築」であっただろうことである。

さて、囲碁将棋から近代戦における軍隊の机上までかなり乱暴な歴史的な飛躍をしてしまったが、それはこの間の歴史は「シミュレーションゲームの歴史」であるよりも「ゲームの歴史」であると想像される。

ただ、囲碁将棋よりもSIM度が高く、囲碁将棋から机上演習を親に持つ戦術SLGの間の歴史をつなぐものとして、「軍人将棋」の存在は重要なヒントとなろう。このゲーム、「偵察」「地雷」「飛行機」など軍事用語が書いてある将棋状の駒があり、裏返して配置し、駒同士がかち合った際の勝敗を審判が判定するというもの。似たようなゲームが世界各地でつくられたであろうことは容易に想像できる。

コンピュータの登場がSLGの定義を変えた

そしてコンピュータの登場によってSLGの歴史は大幅に様変わりする。机上演習SIMボードゲームから移植され、「戦術シミュレーション」の黄金時代としての現在を迎えることとなる。そして、さらに「シミュレーター」としてのSLGが登場することとなるのである。

そもそもコンピュータはその出自からして演算装置であり、演算可能なものはすべてシミュレートできる特性を備えている。あるいは気流であり、あるいは人口移動であり、あるいは経済動向であり、あるいは経営分析であり、方程式と数値化したデータがあれば実物そっくりに再現することが可能になった。

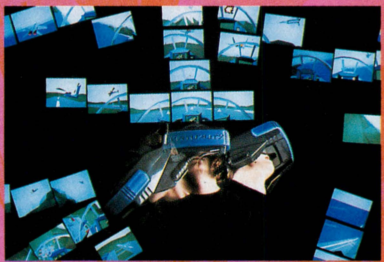
そのおかげでコンピュータ以外の方法ではゲームとして成立しえなかった経営SLG、都市計画、より詳細なパラメータを持った戦術SLGが登場。SLGと言えば即コンピュータゲームをさす現在に至り、そして何よりもリアルタイムで動く物体をシミュレートすることが可能になったのは周知の事実。フライトシミュレータや、特定の車種と実在する高速道路を想定したレーシングゲーム（早い話が「リッジレーサー」（ナムコ）のことだが）などはまさにその典型例と言えるだろう。

コンピュータの異態進化VRは究極のSLGか？

コンピュータの演算処理能力の発展にともない、今度は人間の感覚に対しての現実感をシミュレートしようという試みが始まろうとしている。

見分けがつかなくなるほど本物そっくりであるよりも、認識するプロセスがそっくりであることのほうがより「SLG」的なのではないか。

というわけで、囲碁将棋からすべての（自称を含む）戦術SLG、そしてすべてのシミュレータがSLGでありうることをここに承認しよう。






『VIRTUALITY®』〈HEAD 4 HEAD〉〈Flying Aces〉〈v－key〉© Virtuality Entertainment Ltd.写真提供／㈱電通プロックス
『富士通Air Warrior』All Rights Reserved, Copyright©, 1992, 1993, THE KESMAI CORPORATION.Published under exclusive license in Japan by FUJITSU LIMITED.
『データスーツ＆ゴーグル』写真提供：日商エレクトロニクス

の設定年表

シミュレーションゲームとは、その名のとおり現実を"再現"したもの。ということは、それぞれのソフトがシミュレートしている時代を順に並べれば、歴史年表ができるんじゃないか？　という、なんともはや安直な発想。そんなわけでできあがったのが以下の表である。どこが年表じゃ。

構成・文／折原光治

大昔

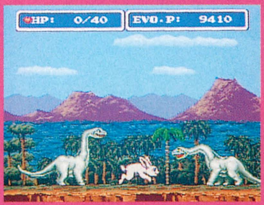
地球誕生から人類の誕生前後までという、時間にすると膨大な幅があるにもかかわらず、発売されているタイトルは少ない。でもそれは当たり前。なにしろこの時代のこと自体、人類はまだ知らなさすぎるのだから。

で、どんな時代かというと、神の時代だと言い切ることができる。地球をつくり、人間をもつくった神が、もっとも精力的に活動していた。その活躍ぶりは、とてもひとりの神とは思えないほど、多方面にまで及んでいた。

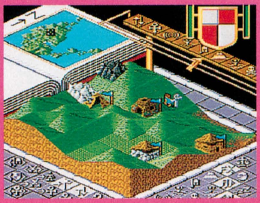
46億年物語（エニックス）
SFC版ではアクション要素が強まっているが、生物の進化をシミュレートしている点はオリジナル版と同じ。特筆すべきは、自分が進化させた生物を大量にセーブしておくことができる点。収集癖のある人はぜひどうぞ。

ポピュラス（イマジニア）
人類がまだ神に従順だった時代を再現した、数少ないゲームのひとつ。たとえ火の中水の中、神に命令されれば戦わないわけにはいかない。あまりに一途な人間の姿(?)に、神は涙したのか、不気味な笑みを浮かべたのか。

●主なソフト
シムアース（イマジニア）
パワーモンガー（イマジニア）
機装ルーガ（工画堂スタジオ）



Ⓒ1992　アルマニック／すぎやまこういち キューブ／エニックス


Ⓒ1989/1990 Electronic Arts Copyright Original by Bullfrog/ Japanese Version by infinity.

昔

神の存在感が薄れていく中、人間たちの本性の一部分は、この時代を見ればわかる。人間たちはヒマさえあれば戦いばかり。ほかにもすることがあるでしょ、と同じ人間として怒りたくなっちゃったりもする。ま、中国方面では、することしてるみたいけど。

この戦いも、じつはほぼ決着が見えたと言われていた。言うまでもなく光栄軍が強大すぎるのだが、セガ藩や任天堂帝国の健闘ぶりもあったりして、混戦模様となりそうだ。


Ⓒ1988　IREM　CORP.Licensed　from LENAR



ⒸKOEI



Ⓒ1992　スクウェア

ナポレオン戦記（アイレム）
ゲーム自体は非常に斬新で、まずリアルタイム性が強いことが特徴。おおざっぱゆえに、大胆な戦略が成功したときの喜びは大きい。問題はナポレオンらしさが薄く、ゲーム中もナポレオンの存在感がほとんどないことか。

信長シリーズ（光栄）
数ある戦国シミュレーションの中で、もっとも多く題材にされている人が、この織田信長だ。武田信玄や伊達政宗も主役になったことはあるが、史実どおり信長には勝てなかったようだ。サラリーマンにも人気があるとか。

半熟英雄～ああ世界よ半熟なれ……！（スクウェア）
リアルタイム性の強いゲーム。海外ものの影響を大きく受けており、ターン、ヘックスなどの要素は一切ない。オリジナルのファミコン版に、クセのあるお笑い要素を強化して移植したもの。戦闘シーンはアクション仕立て。

●主なソフト
天下布武（ゲームアーツ）
維新の嵐（光栄）
太平記（セガ）
ジンギスカン（光栄）
三國志Ⅱ（光栄）
ヨーロッパ戦線（光栄）
大航海時代（光栄）
ロイヤルブラッド（光栄）
マスター・オブ・モンスターズ（東芝EMI）
ファイアーエムブレム（任天堂）
シャイニングフォース（セガ）
関ヶ原（トンキンハウス）
ノース&サウス（ケムコ）
リトル・マジック（データイースト）
斬　夜叉円舞曲（ウルフチーム）

シミュレーションゲーム世界

現代

戦ってばかりの時代が終わったかと思えば、まだ戦っている人間もいる。しかし戦い以外のこともするようになったのは、人類にとって大きな一歩に違いない。

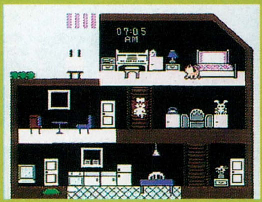
人々は趣味を持つようになった。あるものは馬を育て、あるものはスピードに命をかけ、そしてあるものはアリや少女を観察した(?)。しかし観察はさておき、ほかのものが結局戦いに通じてしまうのは仕方がないことなのか。

ステルス（ヘクト）
ゲリラ戦を題材にした珍しいゲーム。銃器のデータがやたら豊富だったりして、それ系の人にはたまらない。ユニットも部隊単位ではなく、人間ひとりひとりに自分で命令を出す。コンピュータの思考がおそろかなのが欠点。



ⒸHECT 1992

アップルタウン物語（DOG）
海外パソコンから移植されたカルトなゲーム。ペットと一緒に生活する女の子を、家の外からただ見るだけ。オリジナル版では、女の子ではなくオヤジで、しかも性格が異なるパッケージも存在する。現代風にリメイクを望む。

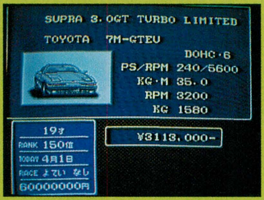


超ゴジラ（東宝）
日本が生んだ世界のヒーロー、ゴジラも現代を象徴するキャラクターのひとつ。ゲーム中は豪華なアニメーション処理により、ゴジラやメカゴジラの迫力をたっぷり味わえるように工夫されている。大味さがゴジラっぽい。



Ⓒ1993 TOHO CO.,LTD.
Ⓒ1993 TOHO・TOHOEIGA

ゼロヨンチャンプ（メディアリング）
スピードの魅力に取りつかれた人たちは、マシンを極限までチューニングして競う。そんな世界をシミュレートしちゃったのがコレ。登場する車も実名、操作はアクセルワークのみという徹底ぶりには頭が下がる。



ⒸMEDIA RINGS CORPORATION

●主なソフト
- ファミコンウォーズ（任天堂）
- アドバンスド大戦略（セガ）
- F-22インターセプター（EAビクター）
- キャプテン翼Ⅲ（テクモ）
- ベストプレープロ野球スペシャル（アスキー）
- アメリカ大統領選挙（ヘクト）
- シムシティ（任天堂）
- A列車で行こう（ポニーキャニオン販売）
- パイロットウイングス（任天堂）
- シムアント（イマジニア）

未来

夢に見た21世紀も間近に迫ったが、果たしてわれわれの未来にはどんな出来事が待っているのだろうか。ノストラダムス、環境汚染などを題材にした、人類に不利なゲームが発売されないのは不思議だ。

未来になっても、人間の競争好きな性格を直す薬は発明されないらしく、今度は月面を占領するやつ、宇宙からの侵略者と戦うやつなどが続々現われる。「ガンダム」や「ドラえもん」が助けてくれればいいのに……。



Ⓒ東映 Ⓒダイナミック企画 Ⓒ東北新社
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ
ⒸBANPRESTO 1993

第三次スーパーロボット大戦（バンプレスト）
ガンダムやマジンガーZなどのキャラクターが戦うゲーム。原作に忠実なキャラクター設定やセリフなどは、ファンなら涙モノ。

シムシティ2000（イマジニア）
シムシリーズのMAXIS社から発売されたばかりの新作（日本ではイマジニアが移植）。ゲームシステムは『シムシティ』に近いものの、より複雑になっている。たとえば地上だけでなく地下の開発も行なわなければならないし、設置できる施設の数も増えている。


Ⓒ 1993 Sim-Business .All rights reserved worldwide.

●主なソフト
- 銀河英雄伝説（ケムコ）
- ネクタリス（ハドソン）
- 宇宙戦艦ヤマト（ヒューマン）
- ヘルツォーク・ツヴァイ（テクノソフト）
- スーパーエアダイバー（アスミック）
- ガルクライト（パック・イン・ビデオ）
- 超時空要塞マクロス（メサイヤ）

WELCOME TO THE PARALLEL WORLD

史実に挑戦せよ!

変えられないモノを"変えて"つくるパラレルワールド

時間の流れは過去から現在、そして未来に続くものであって、その流れは一方的だ。
だが実際に時をさかのぼることは不可能でも、自分の頭で自分だけの歴史をつくり、そして変えることはできる。
歴史には因果律というものがあり、ちょっとした史実の変更でその後の世界が大きく変わる可能性がある。
映画『ジュラシック・パーク』にも登場したバタフライ効果(北京で蝶がはばたけばニューヨークで台風が起きる)や
「風が吹けば桶屋が儲かる」論法のようなモノだと思えばいい。
過去にこの因果律を当てはめ、その後の「もしも」を頭の中で創造した「自分だけの歴史」で展開させるのだ。

文/猪野清彦

戦 戦国時代を変える

信長、桶狭間で敗北す!

歴史の転換点は多い。その中でいちばんわれわれの血をたぎらせてくれるのはいつだろう? そう、応仁の乱に始まり、徳川家康による江戸幕府の国内完全統治にいたるまでの戦国時代だ。戦国時代には個性的な英雄が登場し、そして消えていった。著名な戦国武将としては信長や秀吉、家康があげられるが、何も彼らだけが戦国時代の武将ではないのだ。

『信長の野望・覇王伝』(光栄)で、その「歴史の変更」を試してみよう。信長は1560年の桶狭間の合戦で強敵今川義元を奇襲して打ち倒し、戦国大名としての第一歩を記した。そこで、桶狭間の合戦以前に開始されるシナリオで今川義元を選択し、「義元が負けない桶狭間合戦」をプレイの上で再現してしまうのだ。

1551年にシナリオ1は開始される。1560年以降になると信長の勢力下にある尾張からは、有力武将が次々に現われる。彼らが登場する以前に、信長を歴史から消してしまうのだ。

国力を開拓や商業投資でどしどしと上げていき、軍事力の裏づけを作ろう。4、5年もすれば、かなりの国力がつくはずだ。

さあ、いよいよ打倒信長だ。兵を雇い、戦闘力の高い義元自身や後の徳川家康に上限まで配置し、遅くとも1559年までに一気に尾張に攻め込むのだ。

かくして史実より数年早く桶狭間合戦が再現される。こちらは準備は万端整っているし、信長側はよほどのことがない限りまともな戦力は持っていない。奇襲も通用しない。

今川義元の手によって信長はあっけなく討ち死にし、桶狭間合戦は義元の大勝に終わる。もちろん信長配下の有力武将はすべていただきだ。十分な国力を持ち、優秀な武将を配下におさめた義元はどうすべきか?

一気に上洛し、足利将軍家を再建するのに手を貸すのもいいだろうし、あの武田騎馬軍団を有する武田信玄と雌雄を決するのも面白いかもしれない。史実では信長の引き立て役にしか過ぎない今川義元でも、プレイヤーの歴史の中ではヒーローとして活躍することができるのである。

『覇王伝』で史実を変更せよ

別のシナリオを選べば、ほかの「もしも」を楽しむこともできる。この『覇王伝』のシナリオの中に、1582年からスタートするものがある。史実では信長は、この年に起きた本能寺の変で討ち死にしてしま

史実に勝利したテキスト①

全国統一まであと一歩というところで、信長は本能寺の変において討ち死にしてしまう。だがもし彼が、部下の機転でその危機を脱していたら……という仮定の元に書き連ねられたのがこの『覇王信長伝』である。第2次世界大戦関連の戦記では超A級の腕を持つ佐藤大輔氏の執筆だけあり、かなり明確な分析とストーリーの展開がなされている。「天下一統篇」では、第1次関ヶ原合戦(!)で敗北した柴田勝家が切腹するまでを描く。

ところで戦国時代の「もしも」モノといえば、映画『戦国自衛隊』(角川)が思い出される。戦国時代のまっただ中に自衛隊補給小隊などがタイムスリップし、あの武田騎馬軍団に近代兵器で立ち向かうというものだ。最後に繰り広げられるどんでん返しを見ると、歴史の流れの強さを感じる。

戦車や機関銃、ヘリコプター対騎馬隊の一大対決が実に見物な一作である。



『戦国自衛隊』('79年角川春樹事務所/VHS138分/税込¥14,214)歴史パラレルものの代表作。現在ビデオにて鑑賞することが可能である。



『覇王信長伝〜天下一統篇』(佐藤大輔/KKベストセラーズ/定価¥780)信長が本能寺の変での殺りくから、配下の武将の機転で逃れることができたという仮定の元にストーリーは展開される。数々の図版やイラスト、軍編成に支えられた話の展開は読む者を引きつけることだろう。

史実に勝利したテキスト②

第2次世界大戦がナチス・ドイツの圧倒的勝利に終わった世界でのお話。1974年、ナチス・ドイツはヨーロッパはおろかアジアやアフリカ、果ては南アフリカまでも支配下においていたのだった。じょじょに包囲網を狭めるドイツが、アメリカ合衆国に魔の手を延ばすのは必至の情勢だった。そんな合衆国に残された最後の希望は「プロテウス作戦」。ナチス・ドイツが敗北する歴史をつくりだすこと。1939年の世界にアクセスし、アインシュタインら優秀な科学者たちの援助を受けながら、打倒ナチスのための新兵器の開発に着手するのだが……。

多元宇宙が発生する理由を量子力学の波動関数ですんなり解釈してみせたり、「時間の速度が一定でない」ゆえにアクセスする宇宙が変わったり……知的興奮を織り混ぜつつ、大円団の描写もバッチリなホーガンならではの逸品である。



『プロテウス・オペレーション』上・下（J・P・ホーガン／早川書房／上・下巻ともに¥460）／すべてのSFはある意味で〝史実を変えて〟いるのだが、なかでも顕著な例がこの本。パラレルな1冊である

うワケだが、『覇王伝』で信長になりかわったプレイヤーは、これを避けるのが可能である。謀反を防いだ信長たるプレイヤーに与えられるのは、絶大なる権力と軍事力だ。もし信長が本能寺の変を回避できたのなら、日本の完全統一にはどれくらいの期間が必要になるだろうか?

また逆に、本能寺の変当時の信長以外の武将となり、圧倒的な信長軍団を前にして外交や軍事の手腕を十二分に発揮し、歴史を覆す試みをしてみることも可能だ。史実の上では信長に滅ぼされたり配下に納まってしまった勢力の指揮を取り、打倒信長を胸に抱き、強大な勢力となった信長に立ち向かうのも悪くはない。

ほかにも、武田信玄か上杉謙信でプレイし、史実では決着がつかなかった川中島の合戦で雌雄を決するのも楽しそうだ。独眼竜政宗こと伊達政宗をプレイして早急に東北を統一できるかどうかを試すこともできる。

あっという間に歴史から消え去った弱小大名を担当して一大勢力にのしあげ、信長や信玄、謙信らとしのぎを削らせあったりするという味わい方もある。

戦国時代を変革する数々のゲームたち

戦国の歴史を変えるゲームは何も『覇王伝』に限ったことではない。『信長の野望』シリーズにはほかにも『戦国群雄伝』や『武将風雲録』、『全国版』などがあり、これらは現在でも入手可能だ。同じ光栄から出ている『伊忍道』ではプレイヤーは忍者となって他の大名の後押しをし、本能寺の変を逃れた信長を打倒するというのだからたまらない。

これらの体験は、システムソフトの『天下統一』シリーズでもできる。難易度としては『覇王伝』よりも上で、とくに弱小勢力でプレイしたときのつらさは史実に近いものがある。

日本テレネットの『斬』シリーズなら、プレイヤーは一介の武将になり、好きな大名の元に任官して、手柄を立てて出世するというプロセスを楽しめる。もちろん戦国の習いに従って、下剋上を起こしたり、独立して大名になり、新たな戦国の歴史を切り開くこともできる。それがいやならあちこちを流浪し、放浪の武将としての一生を過ごすことも不可能ではない。

歴史の強い意志が働いているのを感じとれるのは、エンジェルの『織田信長』。信長の生涯を26本のシナリオで体験していくのだが、史実で敗北した戦いでもプレイヤーの技量次第で勝つことが可能である。もちろん史実以上の大勝利をおさめることだってできる。だがそれでも史実を変えまいとする大きな歴史自身の意志が作用し、結局のところ史実には逆らえない結果になる。人知の限界を実感できることだろう。

戦国時代の最終ラウンドとして名高い〝関ヶ原合戦〟を再現した『関ヶ原』（アートディンク）では、史実で敗北した西軍大将の石田三成でプレイし、家康が指揮する東軍を叩きのめすことも不可能ではない。見事勝利したら、領地替えを行ない今後の日本の姿を模索してみよう。新たな世界が広がることだろう。

たかがゲームかもしれないが、それらをプレイすることで、「自分だけ」の世界での歴史創造ははるかに楽になる。そして彼らになりかわり、楽しみながら歴史をつくることができるのだ。



©KOEI

君は知らない間に歴史に勝っている!

戦国時代にはじめて登場し、それまで剣と槍、そして弓が主流だった戦いを大きく変えてしまったのが「鉄砲」をはじめとする火器の存在だ。種子島に漂流したポルトガル人によってもたらされた鉄砲は、あっという間に日本全土に広まり、有効な武器として使用された。戦国時代末期には、ヨーロッパ全土の総数より多い鉄砲が日本国内にあったというから、驚くばかりである。

鉄砲の最大の利点は、強者でなくても相手を殺傷できることだ。一介の足軽でも、鉄砲を使えば指揮官レベルの武将を倒せる可能性があるのだ。そして鉄砲が大量投入されていくにつれて、戦場での死傷率はうなぎのぼりに上がっていく。だが鉄砲が伝来された当時は、ほとんどの大名が支援火器程度にしか使わず、相変わらず主力は騎馬隊や歩兵隊であった。

鉄砲を一度にそして大量に使用したのは、かの戦国時代の風雲児、織田信長である。とくに長篠の合戦では、当時最強といわれていた武田騎馬軍団を、鉄砲隊の三段射撃で打ち破った。これが武田家衰退のきっかけとなり、同時に信長の覇者への道を確実なものとしたのである。その後鉄砲は有力な兵器として、各大名家に広がっていく。

だがゲームをプレイするユーザーは、すでに鉄砲がきわめて有効な兵器であることを知っている。つまり、信長よりも先に鉄砲を集中利用し、覇道を突き進むことも不可能でないのだ。『覇王伝』や『武将風雲録』、『天下統一』シリーズなどではそれが容易に可能だ。東北や北陸などでは入手しにくいが、九州などの南部地域や、近畿地方では鉄砲の入手は容易。信長が勢力を拡大し、鉄砲特産地を占領する前に鉄砲隊を組織し、他勢力を討ち滅ぼすのはじつに爽快であろう。


©KOEI

映画『戦国自衛隊』より

W

WWIIを変える

第2次大戦を作戦面から考える

「もしも」によって歴史を変え得る大きな転換点となる時代の中で、われわれ日本人が体験し、かつもっとも新しいものといえば、今から50年も前に行なわれた第2次世界大戦だろう。そう、全世界を巻き込んで繰り広げられ、数百万人もの人々が犠牲になり、その惨劇がいまだわれわれの記憶から消え去ることのないあの戦争だ。その大戦の政治的な部分や人間の残虐性の部分を排除し、純粋な作戦面だけで見てみると、いろいろな「もしも」を考えることができる。戦国時代と違って、戦争を体験した人がまだ存命していることもあり、資料の量は比べものにならないほど多い。そのため、よりリアルな「自分だけの歴史」を繰り広げられるのだ。

連合艦隊、ミッドウェーにて勝利す！

「運命の5分間」で知られるミッドウェー海戦の「もしも」を、光栄の『提督の決断Ⅱ』のシナリオで実現してみよう。史実では日本海軍は初戦の連戦連勝でアメリカ海軍をナメてかかり、そのために偵察行為を怠った。さらにアメリカ海軍の空母を発見するルートを取ることになる偵察機の発進が、故障で遅れてしまう。そして日本海軍はアメリカの空母機の奇襲を受け、あっという間に虎の子の空母を失ってしまうのだ。第2次世界大戦における日本海軍のケチのつきはじめは、この海戦にあったと言っても過言ではない。

『提督の決断Ⅱ』で再現するミッドウェー海戦では、こんなヘマはしでかさない。そう、日本海軍が勝利するミッドウェーを再現するのだ。

この作戦には虎の子の空母4隻を含む機動部隊のほかに、あの戦艦大和を含む大艦隊が出撃していた。だが史実ではなぜか機動部隊の後ろに配置され、まったく活躍せずに引き返してしまう。この艦隊を使わない手はない。敵空母機の奇襲を避けるため、機動部隊を後方に下がらせると同時に、戦艦を含む主力艦隊を前進させる。そして、その艦隊からできる限りの偵察機を発進させて、敵機動部隊を探す目として活躍させるのだ。敵空母が近くにいることはわかっている。戦艦の偵察機で探して、後方の空母の搭載機で沈めてやればベスト。それに敵の空母機がやってきても、前方の戦艦の艦隊に目を奪われてしまうだろう。そう、オトリの役割も果たしてくれるのだ。万が一にでもアメリカ軍空母と主力艦隊が接触し、戦艦の砲撃で空母を撃沈できるようなことがあれば、愉快痛快だ。アリューシャン方面に分派された2隻の中型空母もミッドウェー方面に戻らせて、連合艦隊のほとんどすべての戦力でミッドウェー島を攻めれば、よほどの作戦下手でない限り、負けることはないだろう。

ハワイの前哨基地であるミッドウェー島を占領し、アメリカ軍空母を壊滅した連合艦隊は次に何をするだろう？　計画どおりに「H-作戦」～ハワイ侵攻作戦～の実行に着手してもいいだろう。また、ミッドウェー島を防御地点として守りの要にし、他方面への侵攻を考えてもいい。プレイヤーの歴史の中で、この先連合艦隊がどこの海へ出没するかは、プレイヤー自身の決断次第なのだ。

『提督の決断Ⅱ』で新たな歴史をつくれ

第2次世界大戦の太平洋方面での戦い～俗に言う太平洋戦争～の作戦面をゲーム化した『提督の決断Ⅱ』では、ほかにもいろいろな「もしも」を味わうことが可能だ。飢えと病で死んだ兵士のほうが戦死者よりも多かったという戦慄のガダルカナル戦を再現したシナリオでプレイし、さっさと撤退して悲劇を防ぎ、他方面で攻勢に転じる作戦が実行できる。もちろん逆に、陸上部隊に徹底防御を指示すると同時に、戦艦大和や武蔵をはじめとする海軍のほとんどの

史実に勝利したテキスト③

山本五十六はいろいろと評価の分かれる人物だが、少なくとも軍政家としては超一流の人物だったことは確かである。その彼を「現世」の記憶を残したまま「後世」という特殊な舞台に蘇らせ、「現世」におけるさまざまな過ちを正していこうとする姿を書き連ねたのがこの本である。もちろん彼以外にも数多くの人物が「後世」に蘇り、各分野で活躍している。ストーリーは軍事や作戦面一辺倒で展開するのではなく、各地域の文化や状況を交え、さらには内政面にまで突っ込んで進んでいく。単なる冒険活劇としてだけではなく、現実の歴史で繰り広げられた数々の暴挙への反省もかいま見ることができるだろう。

現在の「艦隊モノ小説」ブームのきっかけとなった作品であり、アニメビデオシリーズも発売されている。姉妹作として旭日の艦隊（中央公論社）がある。



『紺碧の艦隊』（荒巻義雄／徳間書店）ソロモン諸島のブーゲンビル島で命を落とした連合艦隊司令長官山本五十六が、後世の日本で高野五十六として蘇り、過去の記憶を元に日本を再建していく。次々に登場する奇想天外の兵器を楽しめるだけでなく、現代の歴史の再認識にも役立ちそうな1冊。現在第12巻まで発売中。

君は知らない間に歴史に勝っているⅡ

第2次世界大戦、とくに太平洋戦争は航空機と潜水艦の戦いだった。戦前までの「戦いの主力は戦艦である」という大方の予想を裏切り、もっとも活躍して戦果をあげたのは「空を駆けめぐる航空機」と、「海の中で獲物を狩るハンター、潜水艦」だったのである。その一方の雄である航空機とそれを搭載する空母にスポットを当ててみよう。

日本の真珠湾攻撃で主力戦艦を失ったアメリカ海軍は、手持ちの戦力が空母しかなくなってしまったという事実を認識すると同時に、その航空機による攻撃力のすさまじさに気づき、自軍の海軍の主力を空母と航空機を中心とした機動部隊に移行する。一方、真珠湾攻撃で大きな戦果をあげておきながら、日本海軍のほうは古い考えから抜けきれず、ミッドウェーをはじめとする数々の海戦で敗北してしまうのである。

ゲームをプレイするユーザーにしてみれば、「空母とそれに搭載されている航空機が非常に有益だ」ということを知識として知っているワケだ。これを利用しない手はない。日本海軍でゲームをプレイすると、そのほとんどにおいて初期設定上の艦隊は戦艦中心の配置になっていて、空母の護衛艦は心もとない小型艦ばかりだろう。そこで、全般的な艦隊の再編成を行なうのだ。

空母に追いつける高速の戦艦や巡洋艦を空母の護衛艦として配置し、空母中心の強力な艦隊（機動部隊）をつくる。残った艦艇で別の艦隊をつくり、機動部隊のオトリとして使ったり、偵察艦隊として前進させる。陸上の基地を砲撃するのなら、戦艦はその威力を十二分に発揮することであろう。あくまでも主力は空母なのだ。

艦隊を組み替えるだけで、勝利へは1歩も2歩も近づけるのである。



映画「連合艦隊」より

WELCOME TO THE PARALLEL WORLD

史実に挑戦せよ！

艦船を動員してガダルカナル島のアメリカ軍に艦砲射撃を行なうこともできる。彼らをみじんにまで粉砕して、同島を占領することだって不可能ではない。もちろん危険性はあるが、そのリスクを負ってでも実行する価値のある作戦だ。

日米開戦直前からゲームがスタートするキャンペーンシナリオも用意されている。外交交渉以外では開戦日時を延ばせるし、戦う相手を選ぶことも不可能ではない。つまり、アメリカにだけ宣戦布告し、イギリスやオランダなどとは戦わずに済むという状況をつくり得るのである。

戦略的な選択肢も増えよう。真珠湾攻撃を行なわず、マーシャル諸島付近に連合艦隊を集結させて、本来取られるはずだった漸減作戦を実行するオプションはもちろんのこと、連合艦隊の全力で東南アジア資源地域へ侵攻するオプション、そしてさらにはハワイそのものを一気に占領してしまうというのも面白そうだ。成功するか否かは別にして。

兵器の建造面や軍政面でもいろいろ考えられる。できるだけ早く新型戦闘機を開発できるように技術への資金投資を積極的に行なうとか、国力減少を防ぐために、徴兵の数を減らすということはだれでも考えることだろう。ほかにも、大型戦艦をつくらずに駆逐艦を大量生産したり、空母をたくさんつくってアメリカ軍に対抗することも不可能ではない。もちろん、それを裏づけする生産力を築き上げなければならないのは言うまでもないのだが……。

第2次世界大戦の「もしも」をつくれるゲームたち

第2次世界大戦をテーマとしたゲームは『提督の決断II』に限られているわけではない。同じ光栄からは前作の『提督の決断』が発売されていて、これは家庭用機でも遊ぶことができる。ほかにも光栄からは『ヨーロッパ戦線』が出ていて、このソフトではヨーロッパ方面での戦車戦を中心とした戦いを、ドイツ軍側の視点から体験できる。

システムソフトの『零戦記』は、その名のとおり日本海軍の主力戦闘機だった零戦をプレイヤーが操縦し、大空を駆けるフライトゲームだ。いくつものシナリオをプレイしていくうちに、撃墜数を増やして経験を積み、疾風や紫電改などのより高性能の機体に乗ることも不可能ではない。アメリカ軍やドイツ軍の機体もデータとして入っているので、それぞれの機体の操縦感を楽しむのも面白そうである。

同じシステムソフトからは『空軍大戦略』なるソフトも近日発売予定になっている。これは大戦前半のイギリス対ドイツの航空戦「バトル・オブ・ブリテン」と、大戦終盤のアメリカ対日本の戦略爆撃戦をシミュレートしたゲームで、どちらの立場でもプレイできるのが興味深い。日本側でプレイして防空戦を勝利に導く遊び方はもちろんのこと、アメリカ側でプレイして史実より早く日本を降伏させる手だてを考えるのもオツなものである。プレイ次第では計画のみで終わった新型機や試作機も登場するところも見逃せない。

太平洋戦争のターニングポイントのひとつであるソロモン諸島付近での艦隊夜戦を、簡単なルールと精密なデータで再現したのが、ジェネラルサポートの『激闘！ ソロモン海戦史』である。数々の夜戦がシナリオとして含まれているだけでなく、この地域のキャンペーンシナリオも含まれている。艦隊司令としてのユーザーの腕次第では、勝敗を逆転することも不可能ではなかろう。また同じシステムを使ってヨーロッパ方面での海戦を再現した『激闘！ 欧州海戦史』ではドイツやイギリスの軍艦の砲撃戦をプレイできる。ジェネラルサポートからはほかにも、第2次世界大戦のヨーロッパ方面での戦闘をドイツ側から戦略的にプレイする『グロス・ドイッチュランド』が発売されている。ボリュームがかなりあり、選択肢の多さと歴史変更の可能性、そして遊び甲斐のあるソフトである。

アスミック社からは『鋼鉄の騎士』が発売されている。これは第2次世界大戦の独ソ戦のさなか、戦車隊の隊長として敵戦車を撃滅する戦車戦のゲームだ。勝利すれば次のマップに進めるというキャンペーン制を取っているので、勝敗次第では史実以上の進軍をすることもありうる。同じようなシステムで、ドイツ軍のアフリカでの戦いを再現した続編『鋼鉄の騎士2』も発売されている。

最後にひと言。「もしも」の歴史を自分の頭でつくりあげたいのなら、同時に歴史書をひもとき、当時何があったのかを知るのも忘れないでほしい。作戦という一面だけで戦い全般を見ることは不可能なのだから。

史実に勝利したテキスト④

「過去を変える」。できるならやってみたいことのひとつだ。ミスを帳消しにしたいと思う瞬間は誰にであるだろう。「過去を変える」ことは「未来を知る」のと同じくらい魅力がある。そして「過去を変える」ことのもうひとつの魅力は、世界を崩壊させるという《毒》だ。太平洋戦争で日本が勝ってたら……ドイツが連合軍を破ってたら……《毒》である。1945年8月6日ロサンゼルスに、9日サンフランシスコに原爆を投下する日本軍。ドイツのベルリンで、東条英樹とヒトラーの眼前で行進するヒロヒト・ユーゲントの少年たち。そんな《毒》を、人格崩壊の描写に長けた丸尾末広が、『猿の惑星』という《毒》を含んだ映画のパロディーで味付けをして描いたのが短編『日本人の惑星』だ。そして出来上がったものは「ブラック・ユーモア」という名の致死量を遥かに越えた《猛毒》だった。



『パラノイア・スター』（丸尾末広／河出書房新社／定価880円）パンクと大正浪漫をミックスさせたデカダンス短編漫画集。

血のシミュレーション

競馬シミュレーションの醍醐味

ブームの波に乗り、続々と発売されている競馬シミュレーションゲーム。何が若者たちを馬へと駆り立てるのか？　競馬&競馬ゲームの魅力を検証する。

文／梅本幸孝　写真提供／日本中央競馬会

●スポーツとしての「競馬」



ここ数年の間に、競馬のイメージがガラッと変わったことは、誰の目にも明らかだ。場外馬券売り場などはWINSと名を変え、若者たちが集うようになった。競馬場に至っては、「ゆたか〜!!」なんていう黄色い声まで響くようになったのである。昭和と呼ばれていた時代には、競馬なんて、うさん臭いオヤジのやる遊びだ、なんて感覚があり、とうてい健全なる若人が足を運べる場所ではなかったのだ。それがいまやなんと、デートスポットにまでなってしまったのだから、いやはや、お見それしました、JRA様。そういえば最近、WINSで冷や酒片手にカップラーメンを食べてる人なんて、滅多に見かけなくなったように思う。ここまでイメージが明るくなったのは、競馬がギャンブルではなく、スポーツだと認められてきた証拠だろう。子供から大人まで、老若男女が楽しめるスポーツ。声を上げて好きな馬を応援し、ジョッキーの偉業に歓声を送り、名馬のドラマチックな活躍に涙する。F1を人車一体のスポーツとするなら、競馬はまさに人馬一体のスポーツなのだ。

ところで、競馬がこんなにもメジャーになったのはなぜだろうか？　JRA様の努力のたまものと言ってしまえばそれまでだけど……。やはりここまで人気が出たのは、スターホースの存在があったからだと思われる。

たとえば地元の政治家の名は知らなくても、ほとんどの人はオグリキャップの名をご存知だろう。最近ではメジロマックイーンやビワハヤヒデ、レガシーワールドなんて名前を耳にすることも多いのではないだろうか。これらの馬たちは、プロ野球界の落合、松井、サッカー界のカズ、ラモスなんかと同じで、競馬界にはなくてはならない存在である。大舞台で活躍し、見る者を興奮の坩堝へと導いてくれるスターホース。3コーナーから4コーナーを回って最後の直線へ！　ジョッキーがムチを入れ、馬がそれに応えて疾走する。ゴール板の前は、観客の声援で馬の足音も聞こえないほどだ。

そしてもしそんな激戦の中、自分の応援する馬が先頭でゴールを駆け抜けたらどうだろう。一度この興奮を味わったら、もう競馬から足を洗うことは不可能だ。といっても悪い意味ではない。競馬に熱中するのは、みんながバスケットボールやサッカーに熱中するのと同じことなんだから。

SOFT GUIDE

『ダービースタリオンⅡ』

●アスキー●スーパーファミコン●¥12,800

競馬ゲームブームを巻き起こした『ダービースタリオン』の続編に当たるのが、このスーファミ版『ダービースタリオンⅡ』。プレイヤーは馬主兼調教師になって、持ち馬を調教して大レースに挑むのだ。基本的なシステムは前作と同じなので、遊んだことのある人はサクサクと進めるはず。あの軽快な操作性はきちんと受け継がれているので心配はいらない。

さて、『Ⅱ』になってどこらへんが変更されたかというと、まずグラフィックとサウンド。グラフィックはややリアルになり、サウンドはまさにBGMといった感じのやわらかい曲になった。

ゲームの中身では、まず調教メニューが増えた。ウッドチップが加わったので、調教パターンもいろいろと変わってくるんじゃないかな。そしてなんといってもレースシーン。ダビスタのレースシーンは実況入りで評判が高いのだが、それになんとコーナーのシーンが追加された。

というわけで、さまざまな部分に手を加えられた『ダビスタⅡ』。手軽に楽しめる競馬ゲームということで、競馬ファンならば持っていて損をしない1本だ。



第一作目は競馬ゲームブームの走りとなった作品だ



“育て”の部分が前回より充実し、レースシーンの迫力も格段に増した

●競馬SLGはなぜそんなにおもしろいのか



では、そろそろ本題へ入っていこうと思う。昨年からゲーム業界を賑わせている競馬シミュレーション。競馬人気にあやかってか、これがまた飛ぶように売れている。スーファミ世代のどこにそれだけの競馬ファンが隠れていたのか不思議だが、やはりファン層が若くなってきている証拠なのだろう。ところで、この競馬ゲームが、それだけ人を引きつけるのはいったいなぜなのか。馬券を買うのなら、実際の競馬のほうがよっぽどおもしろいのだが……。

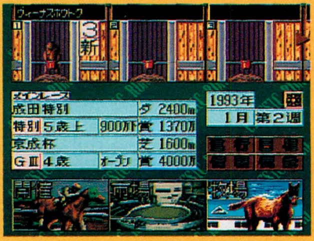
競馬シミュレーションの最大の魅力というのは、馬券を買って楽しむだけではなく、自分が馬主になって馬を育てることができるという点にある。実際の競馬を楽しむ人たちは、好みの馬の馬券を購入して応援することはできても、自分で馬を持ってレースに参加させることはできない。もし仮にやろうとしても、馬主になるためには年収がいくらだのという厳しい審査があり、一般サラリーマンがおいそれと手を出せるものではないのだ。けれども、それがゲームの中で体験できるとなればどうだろう。競馬を始めて1、2年、おぼろげながらその世界の仕組みがわかってくると、お金よりも馬に興味を持つ人が増えてくる。自分で馬を持てたら……なんて考える人もいるだろう。そういう人たちが、仮想の世界でもいいから競馬界に身を置きたいと思い、競馬シミュレーションにハマっていくのだ。

馬を購入して、自分なりの調教をさせて、夏に3歳馬をデビューさせる。勝ちっぷりによってはいきなり朝日杯3歳ステークスに挑戦、1戦叩いてスプリングステークスだ。なんて考えるだけで、競馬ファンなら胸躍ってしまうもの。ダービーなんかの大舞台で自分の馬がゴール前、先頭に立ったりなんかしたら、それこそ声を上げて応援してしまう。「岡部〜!!頼む〜!!」なんて感じ。第三者から見ればマヌケ以外の何者でもないけれど、やってる本人は真剣だから手に負えない。競馬シミュレーションは、競馬ファンが口に出せない願望を、そっとかなえてくれる秘密のアイテムなのであります。

SOFT GUIDE

『クラシック・ロード』

●ビクターエンタテインメント●スーパーファミコン●¥9、800



いわゆる通向けのソフト。レースより血統の部分に凝りたい人におすすめ

よくあるタイプの競馬シミュレーションだが、馬の能力を数値で確認できるのが特徴的。これによって多少リアルさが失われている反面、パソコンからの移植だけあって、データ部分は凝りに凝ったつくりになっている。血統表も5代前までの祖先を確認できるので、インブリード効果を狙った配合が作りやすい。ブラッドスポーツとしての競馬を楽しむのであれば、このゲームの右に出るものはないのでは？ 玄人向けだ。

●デンジャラス・コラム①『もしも人間だったら……』
セナとアマティの子供

このコラムでは、もしあの人とあの人の血が子供に受け継がれたらどうなるだろうか、ということを語ってみようと思います。では、まずはこの方々から。



"音速の貴公子"の子供は"光速の家なき子"？



もし彼女が騎手になったら、斜行で失格？

F1レースの顔といったらやはりアイルトン・セナ。走るために生まれてきたようなその戦歴は、まるで競争馬と同じではないか。としたら、相手はやっぱりF1ドライバーの中から見つけなくてはならない。だけど女性ドライバーなんて……ん？

いました、いました、約1名。アマティとかいう人が何年か前にサーキットで大暴れしてました。でもねぇ、セナは名馬だけれど、アマティはちょっと違うような。まあこのふたりでちょっと考察してみよう。

セナの血が多く受け継がれた場合、その子供は、やはり実力は折り紙つきの天才ドライバーになるはずだ。だがちょっとわがままに育ち、レースにおいてはその体に流れるアマティの血が、安定性を欠いてしまう原因になるだろう。もし万が一、両方の良いところを受け継いだとしたら、わがままじゃないセナ、口だけじゃないアマティというような感じかな。

そして、お互いの悪い部分だけを受け継いでしまった場合、たしかにマシンを走らせる技術はあるのだが、ミラーは見ないわ、激しいブロックはするわ、わがままで人の言うことなんかこれっぽっちも聞かないわで、どうしようもない人間になってしまうだろう。あとシーズン途中で解雇。

まあ、アマティには最初からあんまりいいところがないので、この組み合わせはちょっとよくないですね。セナ様、ごめんなさい。

写真／宮田正和 協力／『F1グランプリ特集』

ブラッド・スポーツ「競馬」



スポーツはスポーツでも、競馬が“ブラッドスポーツ”と呼ばれていることはご存知だろうか。これはどういったことかというと、父馬と母馬が持っていた競走能力が、そのまま子に遺伝される、いわゆる血が受け継がれることから、そう呼ばれているのだ。たとえば、とくに活躍もしなかったような馬同士の子は、やっぱりデビューしてもパッとしないだろうし、逆にGIレースを制した馬同士の子であれば、きっと大活躍するはずなのである。まあ例外もあるので断言するわけにはいかないが。

中には、そんなこと知ってどうするんだ、なんて人もいると思うけど、血統の重要さを知っていれば、本物の競馬はおろか、ゲームだって10倍は楽しくなる。というわけで、ここでちょっと馬の繁殖のお話をしてみよう。子馬を産むためのオス馬を“種牡馬（しゅぼば）”と言い、メス馬を肌馬という。種牡馬の代表的なものは、ノーザンテーストやモガミ、シンボリルドルフなど。肌馬では、メジロラモーヌ、マックスビューティ、ハギノトップレディなどが有名だ。このあたりの馬の子は、いわゆる良血馬と呼ばれ、競争能力もかなり高い。事実、牝馬3冠を成し遂げたメジロラモーヌの父はモガミである。

というように、良血馬の体には必ず良血馬の血が流れている。ゲームなんかでは血統表を見ることができるが、これは5代前までさかのぼった表が見られれば馬主も満足といった具合。というのは“インブリード効果”なるものが期待できるからだ。インブリードというのは、その馬の五代前までに、同一の祖先が18.75パーセントの割合で配合されていること。こうすると、その祖先の持っていた能力が大きく子に反映されることになる。いわゆる近親相関というやつだが、競馬界では当たり前のことなのだ。

とはいえ、インブリードは、疲れやすい、骨が弱いなどの短所が生じることもあるので、これが絶対とは言い切れないのが現実。“駄馬のインブリードよりも、名馬のアウトブリード（インブリードでないこと）”という格言もあったりするので、覚えておくとよいだろう。またこういった効果は、競馬ゲームの中でも忠実に再現されているので、血統に興味を持ったなら早速試してみてほしい。競馬の奥深さが見えてくるはずだ。

競争馬というのは、こうした血の海から産まれてくるのである。

SOFT GUIDE

『サラブレッドブリーダー』

●ヘクト●スーパーファミコン●¥9,700

種牡馬、肌馬などに実名を用いている競馬シミュレーション。競争馬の知識があれば、名前を見ただけで能力がわかるのでうれしい。ゲームの目的はいわゆるGI制覇だが、最終的にヘクトカップに優勝するという明確なものもあるぞ。

そして、5月には『サラブレッドブリーダーII』が発売される。こちらは、昭和39年から平成5年までの30年間に挑戦するというもので、レースに出走してくる馬も実名、しかも歴史どおりの出走メンバーなのだ。期待せよ。

※尚、画面写真は『サラブレッドブリーダーII』のものです。



競馬の歴史を正しく再現してくれるゲーム。競馬ファンにはこたえられない



馬の表情（体調を読む）も64パターンと、キメ細かに変化する

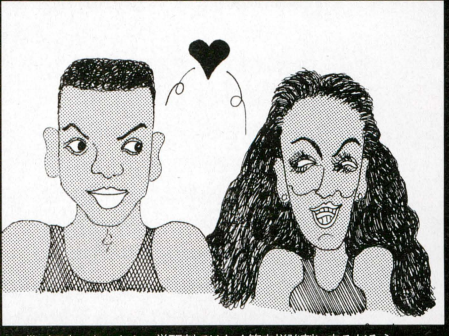


●デンジャラス・コラム②『もしも人間だったら……』
カール・ルイスとジョイナーの子供

世界のスプリンター、カール・ルイス。彼の子供を、彼以上に超人的にしようと思ったら、だれと結婚するべきだろうか。やはり彼女、ジョイナーしかいないでしょう。

どちらも短距離ランナーなので、子供もその道を歩む。もしうまくゆけば（何が？）100メートルを8秒台で走ってしまうようなスーパースプリンターになるかもしれない。きっと履いているシューズはミズノ製の5グラムぐらいのやつだ。

だけど、もしうまくいかなかったら（何が？）、幼児虐待の疑いをかけられてしまうような人間に……、ってそれは股間に手を当てて「ヒーッ」とか言ってる人でした。すいません。カールくんもごめんなさい。



子供が不良になったら、覚醒剤ではなく筋肉増強剤に走るだろう

数々の競馬ゲームいったいどれが本命か!?



山のように発売されている競馬シミュレーションだけれど、はてさていったいどれがいちばんおもしろいのだろうか。これはゲーマーのみんなも気になっているところだと思うので、ここでちょっと比較検討してみよう。

まずメジャーなところで『ダービースタリオンII』(アスキー)。このゲームの魅力は、なんといってもレースシーンだ。実況入りなので、テレビ中継を見ているような気分が味わえる。操作性もかなりよい。ただ、血統をそれほど重視していないのが残念。

次に『サラブレッドブリーダー』(ヘクト)。『II』が5月に発売されるが、このシリーズは、ゲーム中に登場する馬がすべて実名というところがすごい。これならたやすく感情移入できる。操作にはやや慣れが必要。

そして『クラシックロード』(ビクターエンタテインメント)。これはパソコンからの移植ということで、データ部分がかなり念入りにつくられている。血統表などのマニアックな部分にも手を抜いていない。馬の能力が数値として見えるのは賛否両論だが、ズッポリと競馬にハマっている人には、これをおすすめする。

最後に『スーパー本命GI制覇』(日本物産)。これは競馬新聞からデータを入力して予想をするモードと、競馬シミュレーションゲームのふたつのモードがある。どちらかがオマケというわけではなく、両モードともしっかりつくってあるのには驚き。

またシミュレーションモードでは、レースの最大出走頭数がなんと18頭！ 本物の競馬と同じなのだ。ほかのゲームが妥協している点をしっかり克服しているあたりは見事。ただひとつ欲を言えば、レースシーンにもう少しメリハリをつけてほしかった。

という感じで長所短所などを指摘してみたわけだが、こうして見る限り、お買い得でいえば『スーパー本命GI制覇』が頭ひとつリード。けれども、プレーする人それぞれにこだわる部分が違うと思うので、とりあえず参考まで。

みんなもお金儲けは二の次にして、これを期に、スポーツとしての競馬を楽しんでみてはいかがかな。

SOFT GUIDE

『スーパー本命GI制覇』

●日本物産　●スーパーファミコン　●¥9,800



予想ソフト＆育成SLGという"おいしいとこ両取り"のソフト

勝ち馬予想ソフトと、競争馬育成シミュレーションが、ひとつになって登場だ。予想モードは、競馬新聞からデータを入力するという、よくあるタイプのもの。けれど、初心者からプロまで使えるようにと、予想のレベルが分けられているのが親切だ。そしてゲームモードのほうはというと、こちらも単体で発売してもおかしくないデキ。なんといっても、最高18頭立てのレース展開がファンには涙モノ。まさにお買得だ。

●デンジャラス・コラム③『もしも人間だったら……』

子供から血の良し悪しを考える

最後はちょっと観点を変えて、実際の有名どころの子供が、ちゃんと血統を受け継いでいるかどうか考えてみよう。

まずは相撲界を賑わせている若・貴兄弟。若のほうは近ごろ、相撲とは関係ない部分で話題になっているが、角界きってのサラブレッドであることは間違いなし。親は名大関だったわけだが、両者とも順調にその地位まで駆け上がった。もうひとつ上ることができればまさに良血なのだが、果たしてふたりに同じだけの名馬の血が流れているかどうか。貴は早熟、若は晩成と考えれば……。えー、多くを語るのはやめておきましょう。

つぎに落語界では、林家こぶ平。偉大なる林家三平の息子だ。落語の話はまあ置いておくとして、あのキャラクターに合った場面できっちり活躍しているのはさすが。それが父から受け継がれた才能かどうかは怪しいところだが。で、肝心の落語なのだが、えーと、ああ、これは置いておくんでしたね。勝手なことばっかり言って、どうもすいません。



父から受け継いだ力はこんなものか？ 行け、地の果てまでも！（日本テレビ「モグモグゴンボ！」より）

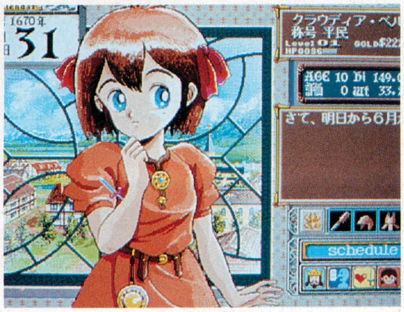
娘を将軍にする方法

『プリンセスメーカー』子育ての記録

なにかを育てるという要素のあるゲームは、〝育てゲー〟がブームとなる以前から存在している。また、解釈によっては実にさまざまな作品が〝育てゲー〟に分類される。たとえば競馬SLGは競争馬を育てていく要素を持っているし、あの『シムシティ』だって、都市を育成するSLGともいえる。

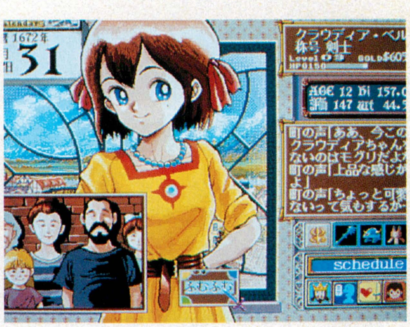
だが、〝育てゲー〟という単語から瞬時に連想されるのは、やはり『プリンセスメーカー』（以下プリメ／ガイナックス）だ。〝育てゲー〟の歴史はこのゲームから始まったと言ってもいい。なぜなら、育て要素を持つゲームが、〝育てゲー〟として分類されるようになったのは、『プリメ』の登場後なのだから。

プリメは91年に発売されたパソコンゲームで、新しい作品とは言えないが、家庭用ゲーム機には一切移植されてない。ほかの〝育てゲー〟も、家庭用マシンで発売されているものはまだまだ少なく、今のうちに予習しておいて損はない。93年には続編の『プリンセスメーカー2』が大ヒットしたが、よりシンプルでわかりやすい前作を題材に、子育ての記録をお見せする（要するにリプレイね）という手法で、〝育てゲー〟とはなにかを知っていただこうと思う。



プリメでは、プレイヤーは先の大戦で国を勝利に導いた勇者だ。で、王から将軍の地位を贈られたのだが、大戦で両親を失った子供が多いことに心を痛め、それを辞退して10歳の孤児を引き取った。その少女を父親として8年間育てていくゲームである。一応、プリンセスに育て上げることが目標なんだけど、育て方によって約30のエンディングが用意されているので、好きに育てればいい。貴族のお嫁さんになるエンディングもあれば、大学の総裁や魔法使い、高級娼婦になっちゃったりと、実にいろいろな人生が用意されている。これから成長の記録を紹介していくクラウディア嬢（名前は自由につけられる）は、父が掴みかけた栄光の座を手にしてもらいたいと、将軍を目指して育てられた少女だ。

プレイヤーは娘の毎日のスケジュールを管理していくことになる。娘はアルバイトや勉強、ミス王国コンテストや武闘会など、日々の体験を通じて、いろいろな能力を身につけながら成長していくのだ。娘の能力はそれぞれパラメータで表示され、体力、知力、評価、腕力、気品、根性、色気、モラル、経験値、戦闘技術、すばやさなどの種類がある。この数値のバランスが、娘の将来を決定づけるというワケ。さて将軍にするには、いったいなにが必要だろう？　体力は絶対、経験値や戦闘技術なんてのも関係ありそうだ。ある程度、腕力や知力もないとダメだろうし、高い地位につくとなると気品もほしい。クラウディアは、こんなことを前提に育てられていった。



成長の記録は70年3月30日から始まる。

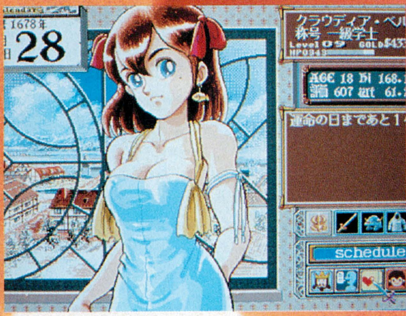
「まずは体力をつけようと、宿屋でのベッドメイクなどのアルバイトを中心にスケジュールを組んだ。武器の知識もつけるため武器屋でも働かせ、木こりもやらせてみた。ところが木こりは腕力はつくが、気品と色気が失われてしまう。10歳なので色気は不要だが、気品を補おうと礼法を勉強させた。8月に学問をやらせてみると、スグに初級試験に合格し、二級学士の称号を得た。10月にはミスコンで、気品のある女性に贈られる太陽の神賞を受賞。近所でも少しは名が知られるようになり、上品だがかわいげがないと評判になった」。

このゲームでは、称号を得たりイベントで優勝すると、評価の数値が上がり、町の人から評判を聞くことができる。娘がどんな風に育っているのか判断できるってワケだ。

続いて71年。

「パラメータは体力88、知力60、腕力50、気品95、根性52、色気10、モラル65、評価26といった感じだ。この年は、小さい頃から実戦経験を積ませようと、武者修行に重点を置いた。魔物の棲息地域を冒険させる危険な修行のため、評価や経験値は高くなったが、まだ荷が重すぎるのか、魔物に敗れて帰ってくることも多い。そこで、町で強い武具を買ってやったり、宿屋で体力を強化させた。この年も、太陽の神賞を受賞することができた」。

そうそう、月に1回は町で買い物もできる。たとえば本を買い与えると知識があがるなど、買い物もパラメータに影響するんだよね。



72〜73年は武芸を磨かせたようだ。

「体力115気品160、根性65、評価117に

成長。いよいよちゃんとした師範代につけて武芸を学ばせると、初級試験に合格して剣士の称号を得た」。

武芸の試験はRPGのような戦闘なので、体力（HP）がある程度ないと勝てない。教育方針は間違ってなかったワケだ。

「また73年には学問で知力をあげ、魔法も扱えるようにした。その結果、上級剣士の試験にも合格。体力150、知力84、気品186、根性82、評価149に成長。だが、モラルは若干下がる」。

モラルは下がると不良になり、何をしてもうまくいかなくなるのだ。教会やバカンスに行くことで回復する。疲労がたまると病気というアクシデントも。休息も必要だ。

そして74～76年は……。

「年に1度の武闘会での優勝を目指す。回復魔法も重要なので、74年には学問を重視し、一級学士の称号も得た。体力167、知力123、気品200、根性96にまで成長し、みごと武闘会優勝。評価を195にあげた。翌年は先制攻撃をかけるのに必要なすばやさを上げようと、狩人のアルバイトも付け加える。体力217、知力202、すばやさ275、戦闘技術82に成長し、武闘会にも優勝して評価を322とした。このころから町では、体の丈夫な子と評判になった。76年もこの方針で育て、体力340、知力262、すばやさ371、戦闘技術123にまで成長」。

うんうん、戦闘のプロって感じになってきたねえ。

いよいよタイムリミットが近づいた77～78年。

「最後の2年は、女性らしさに磨きをかけたいと思い、酒場で働かせた。色気は確かに増すが、気品が下がるので礼法も重視。将軍の地位にふさわしい品格もできた。別れの10日前は、思い出作りにバカンスに連れていってやった……。最終的に、18歳のクラウディアは、体力343、知力262、腕力50、気品237、根性124、色気294、モラル78、すばやさ371、戦闘技術123、評価607という能力を身に付けて親離れをした」。

これでクラウディアの成長の記録は終わりだ。で、彼女がこのあとどうなったかというと、なにを間違えたのか、将軍になるどころか兵士にすらなれなかったのだ。彼女は裕福な男性と結婚し、8人の子宝に恵まれた。そしてたくさんの孫たちに囲まれ、123歳という世界一の長寿を達成。彼女の誕生日は国民の休日になり、みんなに愛されながら息を引きとっていったという。腕力をもう少しつけておけばよかったなどの反省点もあるが、この人生も素晴らしいじゃないか！　親の思い通りに育たないのは現実と一緒。幸せな人生を送ってくれれば、それで十分だよね……とかいいつつ、よ～し、次は将軍にしてやる！　と、再度始めてしまうのが、〝育てゲー〟なのだ。





子育てゲームの天国と地獄
『育てる』

いつのまにかひとつのジャンルとして定着した感のある〝育てゲー〟。
〝育てること〟――その喜びの本質とは何なのか？
シミュレーション界の新興勢力の魅力の秘密を、実践をもとに探ってみよう。

文／櫛田理子　©1993,1994 GAINAX

求めよ、本能のおもむくまま

母性本能を刺激する"育てゲー"ガイド

母性本能は必ずしも女だけのメカニズムというわけではあるまい。盆栽をたしなみ、286にアクセラレーターをつける行為の原動力を母性本能とするのは、あまりに大胆な推測か。本能をくすぐる育てゲーがこのなかにある。

文／柳田理子

『誕生』

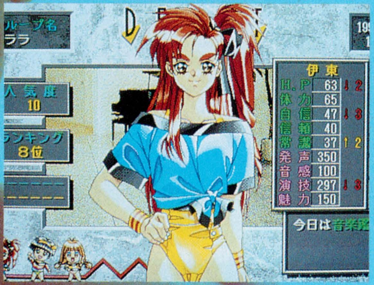
●NECアベニュー●PC-9801シリーズ●¥12,800

タイトル通り、スター誕生！って感じの内容だ。プレイヤーは芸能プロダクションのマネージャーとなり、個性豊かな3人の女の子たちをアイドルとして育て上げていく。あなたの手でポスト東京パフォーマンスドールを生み出せ！

ジャーマネ（などと業界用語を使ってみたりする）としての仕事は、彼女たちのスケジュールを調整することだ。彼女たちが勝手に考えたスケジュールを1週間ごとに修正して、いろいろと指示を与えていかなければならない。というのも、毎日をどう過ごすかによって、能力値が変わってくるからだ。たとえば、発声練習などのレッスンをすれば歌唱力があがるといった具合いに、アイドルの条件を満たすためには、日々の努力を積み重ねていくことが大事。だが、あまりレッスンや仕事を入れすぎると、今度は過労で倒れる心配も。かといって、遊ばせすぎるとスキャンダルなども発覚するし……と、ここらへんの兼ね合いが、プレイヤーの腕のふるいどころとなるわけだ。

彼女たちが一生懸命がんばっても、ライバルとなる同期の7人のアイドルたちも、さまざまな活動をして人気を集めていくことだろう。ライバルを蹴落とし、ナンバー1の座にのし上がるのは、そう簡単なことではないぞ。闘争心の強い人向けか。

そうそう、この作品はPCエンジンSCD-ROM²への移植が決まっている。発売はこの春の予定だ。



落ちこぼれ3人組をトップ・アイドルに育てる


レッスン、レッスン、またレッスン……



キャラクターの個性の違いも面白い

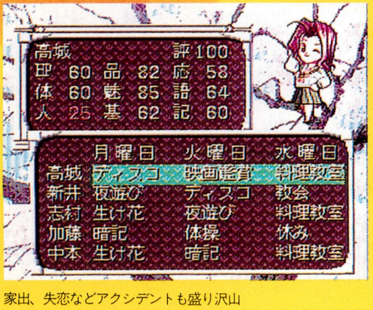
『卒業―GRADUATION―』

●NECアベニュー●PCエンジンSCD-ROM²●¥7,800

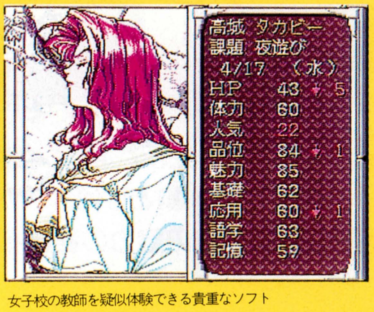
カンのするどい人でなくても、もうネタはバレバレって感じだが、そう、その通りのゲーム内容ですとも。プレイヤーは女子校の教師という、ふた昔前ほどにもっともキャッチーだった職業を疑似体験できるのだ。

そして、これまた実に個性豊かな5人の高校3年生たちを密着指導し、卒業式のその日まで面倒をみていく。一応、目標は有名大学に合格させることとなっているようだが、それを目指さなくてもいろいろな楽しみ方ができるようになっているぞ。ちゃんとした学歴をつけてやることが彼女たちの幸せにつながるのか、それともそれぞれの得意分野をのばしてやったほうがいいのか……。プレイヤーの打ち出した教育方針で、自由気ままに遊ぶのが一番。

システムは『誕生』と同じような感じになっている。5人の生徒のスケジュールを調整しながら、能力値をあげていくのだ。大学合格のためには、もちろん学力が必要だけど、それだけではだめ。品位のパラメータが低いとグレて不良になってしまう（笑）などのアクシデントも発生するからだ。家出や失恋など、高校生ならではのイベントもあったり、体育祭や中間テストなどの行事も用意されている。なんだか甘酸っぱい記憶がよみがえってくるような、そんな効果を持っているゲームでもある。ただ、育ての実感というかそういうものは、あまりないかな。



家出、失恋などアクシデントも盛り沢山



女子校の教師を疑似体験できる貴重なソフト

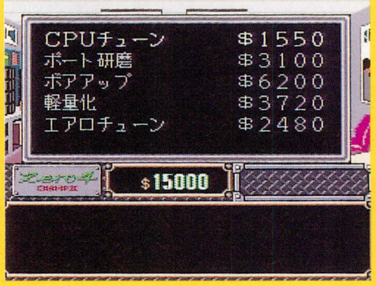
『ゼロヨンチャンプ』『ゼロヨンチャンプⅡ』

●メディアリング●PCエンジン（HuカードⅡはSCD-ROM²）●¥6,900（Ⅱは¥7,800）

コンピュータに拡張ボードをつけたり、かわいい車をチューンナップしたり……。果たして、これは単なるパワーアップなのだろうか。同じ車でも、オーナーによってチューンナップのしかたは違ってくるはずだ。オーナーがその車のどんな性能を引き出したいのか、どのくらいお金をかけられるのか、現在までにどんなパーツが発売されているのかななど、様々な要素が絡み合い、世界でひとつだけのモノができあがっていく。無機物も成長するのだ。

この『ゼロヨンチャンプ』では、プレイヤーはゼロヨン（2台の車が400メートルで速さを競うモータースポーツ）レーサーとなり、車のチューンナップに命をかけていくことになる。雑誌から車に関するさまざまな情報を入手し、パーツを買うためにアルバイトをし、徐々に車の性能をあげていく過程では、感情などといった不確かなものを数字データに置き換えた人間育てゲーよりも、育成シミュレーションのより本質的な部分を正しく遊ぶことができる。

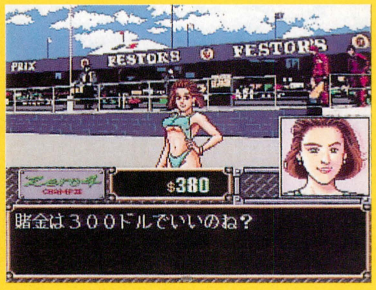
さて、このゲームの最大の魅力は、チューンナップする車がすべて実際の人気車種である点だろう。たとえば4WDでレースに参加するという非現実的な遊び方もできる。また、プレイヤーが十字ボタンでシフトチェンジを行なうという独特の操作方法も、ひとつのミスさえも許されないゼロヨンを、正確にシミュレートしている。



パーツを買い揃えていきパワーアップする



登場する車はすべて実在の人気車種

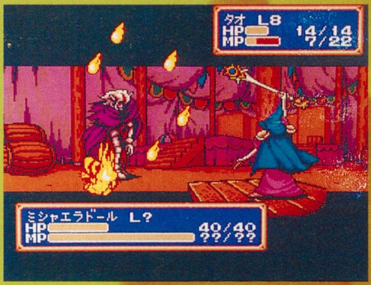


ある意味で「育て」の真髄ともいえるゲーム

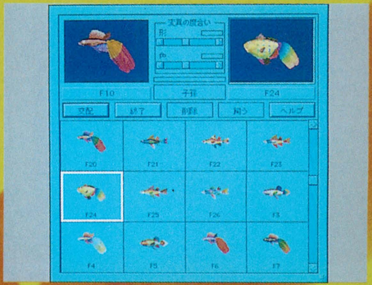
●そのほかのソフト

解釈によっては実にさまざまな作品が〝育てゲー〟に分類される。プリメも分析してみれば、RPGなどのキャラを育てる要素だけをピックアップしたようなものだ。そういう意味では『ドラクエ』（エニックス）も育てゲーで、数え上げていたらきりがない。なかでも『ファイアーエムブレム』（任天堂）や『シャイニングフォース』（セガ）などのRPGシミュレーションは、育てる要素が強く、キャラに情も移ってしまう。

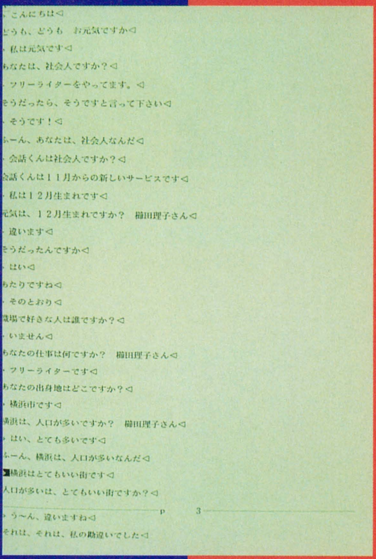
さて、いま話題になっている〝育てゲー〟といえば『エルフィッシュ』。（ビーピーエス）どちらかというと環境ソフトなんだけど、熱帯魚の新種を作り出すという大きなスケールでの育てと、水槽での熱帯魚の飼育がシミュレートできる。それぞれの魚は固有の遺伝子を持っていて、交配させるとそれを算出して新種を作り出すので、新種のパターンは無限。どんな魚が生まれるかドキドキしながら、モニターを泳ぐ魚を見つめていると、なんとも心地よい時間を過ごせるのだ。このソフトなどは自分の手で〝お嫁さん〟（つまり、交配相手ね）まで見つけてあげるのだから、まさに究極の〝育てゲー〟である（違うか……）。



『シャイニングフォース』は実は育てゲー!?


お魚を育てる『エルフィッシュ』

●コンピュータに日本語のレッスンを
『エミー』『会話くん』

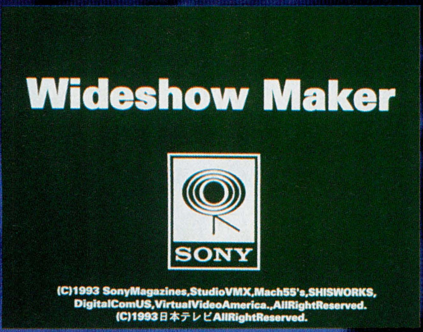

こんにちは◁
どうも、どうも　お元気ですか◁
私は元気です◁
あなたは、社会人ですか？◁
フリーライターをやってます。◁
そうだったら、そうですと言って下さい◁
そうです！◁
ふーん、あなたは、社会人なんだ◁
会話くんは社会人ですか？◁
会話くんは１１月からの新しいサービスです◁
私は１２月生まれです◁
元気は、１２月生まれですか？　楢田理子さん◁
違います◁
そうだったんですか◁
はい◁
あたりですね◁
そのとおり◁
職場で好きな人は誰ですか？◁
いません◁
あなたの仕事は何ですか？　楢田理子さん◁
フリーライターです◁
あなたの出身地はどこですか？◁
横浜市です◁
横浜は、人口が多いですか？　楢田理子さん◁
はい、とても多いです◁
ふーん、横浜は、人口が多いんだ◁
横浜はとてもいい街です◁
人口が多いは、とてもいい街ですか？◁
p 3
う〜ん、違いますね◁
それは、それは、私の勘違いでした◁

ニフティサーブの『会話くん』 AはBである、AはCでもある、ならばBはCであるという風に学習する。だから、「私は女性です」、「私は23歳です」とやりとりすると、「女性は23歳ですか？」などとムチャクチャなことを聞いてきたりする。そんなとこもかわいい。

コンピュータとお話しができたらいいなというのは万人共通の夢のようで、映画などにもそんなシーンは多い。その夢に少しでも近づこうとしているソフトは昔から結構あって、人工知能ならぬ〝人工無能〟とか呼ばれていたりする。有名どころでは、コンピュータの中の女性と会話するアスキーの『エミー』や、パソコン通信の大手・ニフティサーブの『会話くん』サービスなんかがそれ。

これってある意味で立派な育てゲー。会話を開始した時点では、ソフト側はまったくの無知。プレイヤーとの会話によって、文法や単語などを学習していくのだ。会話すればするほど賢くなっていくのが楽しみで、ついつい長話してしまう……クライかな？

架空シミュレーションゲーム①
ギョーカイ人体験ソフト
『ワイドショーメーカー』



**もはやコンピューターの中でなら、なんでもかんでも体験できる時代。
けれどもかゆいところに手が届くようなソフトはいまいちない。
ならば勝手に新しいゲームをつくってみようじゃないか。
近くて遠い"あの"世界を、たっぷり疑似体験させてくれる夢(?)のソフト。
ありそうでなさそうなシミュレーション世界を
発売(しないけど)前にデモンストレーション!**

構成・文・CG／スタパ斉藤　写真提供／日本テレビ『ルックルックこんにちわ』 © NTV

知る人ぞ知るシミュレーションゲーム

この世界のすべての事象は計算機上でシミュレートできる、という名言があるかどうかはとーんと忘れましたが、まあだいたいのコトはコンピュータ上で疑似体験できますな。宇宙の誕生、分子の挙動、殺戮、破壊、友情、恋愛、セックス。いろんなことがリアルに再現されてます。なかでもおもしろがられてゲームになったりしているのが、他人の環境を体験すること。市長になったり鉄道会社の社長になったり、そーゆーことはもはや当たり前。最近の子供は全員世界最強格闘家だし、オヤジは雀ゴロだし、若人はレーサー。コンピュータを使って、だれもがいろんな他人環境を体験してるわけです。

この「他人環境体験」という行為に対しての需要の多さから、多くの「他人環境モデル」がつくられてます。つまりいろんな他人の環境をシミュレートするソフトウエアがつくられているわけで、私もナニを隠そう、好きです、そういうの。皆さんもわりと好きでしょ? ドラゴンをクエストする人になりきったり、プリンセスをメイクする人になりきったりするソフト。でももっとナイスなのがあるんスよ。市場にこそ出回ってませんが。すげえイカシてんの。「ダンナ、いいシミュレーションありますぜ」と、マスク黒メガネ黒コートの謎のソニーの人に声をかけられて目隠しされて謎の市ヶ谷のソニーに連れていかれてプレイさせてもらった謎のソニーのメディアシミュレーションソフト。これがよかった。テレビのワイドショーをつくっていくシミュレーションなんですけどね。プロデューサーになって視聴率を稼いだりなんかする。現在は視聴率19パーセントをコンスタントに獲得してます。まあソフト上の話なんですけど。でも、このソフト上でつくられた番組構成は某テレビ局の参考データとなるというから驚きます。

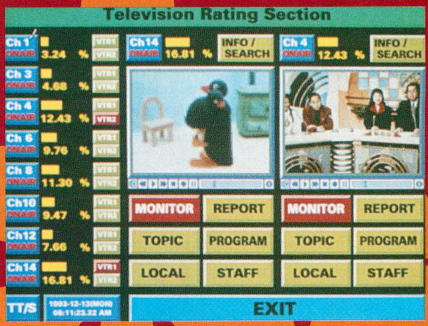
それはどんなソフトなのか~!?

謎のソニーの謎の応接室で見たのは、謎のNEWSと謎のマックが謎のイーサーネットケーブルでつながったシステムでしたが、そーゆーことをあまり書くと体育館の裏に来いモードで人生ゲームオーバーなので割愛します。で、ソフトを起動するとまず履歴書作成。出身地、学歴などふつーの履歴を書いてゲームスタートとなります。謎の14チャンネルに入社。一瞬で入社7年目という設定になってました。で、いきなりひと枠のワイドショー番組を任されたのはいいんスが、視聴率が超低い。指示書には番組内容を改善して視聴率を上げ云々の命令。要するに番組をテコ入れして視聴率を稼げと。

とりあえず番組構成の資料閲覧。司会のデータ、時間ごとの内容、レポーターのデータ、曜日ごとの特集など、番組の骨組みが見えてくる。試しに1週間だけ視聴。朝8時半から10時過ぎまでを音入り動画で視聴できるんですが、同時に他局の番組も視聴できます。それから全局の視聴率もリアルタイムで見えます。マックスヘッドルームみたいでイカシてます。で、最初はどの局も視聴率に開きはないんですが、番組が始まって10分がたったあたりで、いきなり自局の視聴率だけガタ落ちに!! え、何? 何が起きてるわけ!?



人物データを閲覧したところ。実在のキャスターやタレントなどのデータも満載。もちろん他局のスタッフは14チャンネルに登場させることができない。スタッフは使うごとにだんだんと成長していってくれる。

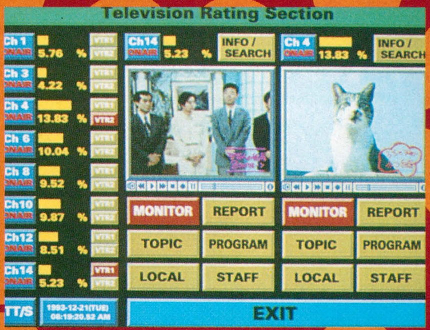


通常は視聴モード、つまりテレビを見ている。ここではおもなテレビ局7局と、わが局の放送を見たり、視聴率を知ったり、あるいは各種データを閲覧することができる。コンソールルームといった感じだろうか。
『PINGU』™©1993 EDITOY／SRG／MBV

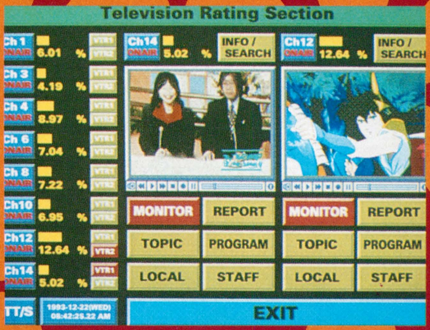
(視聴率はビデオリサーチ調べ)



皇室関連の話題はやはり人気がある。他局の番組はリアルタイムで視聴することができる。これを常にチェックし、必要とあらば緊急に番組編制を変えなければ視聴率を獲得できない。わりと忙しい感じなのだ。



視聴率はいろいろな要素が絡み合って決まる。夏休みなら子供関係とか、不況だからアウトドア特集とか、臨機応変に番組構成を変えていかなければならない。番組構成を考えるのは、忙しいのだが非常に楽しい。



動物、子供、グルメ、アニメ、クイズなど、受ける要素はいろいろあるが、出すタイミングがかなり難しい。常識では読み切れないような要素もあり、確実なヒットプログラムを出すにはかなりの経験が必要だ。

わが14チャンネルが負けてた理由

視聴率が落ちたときに自局14チャンネルが放映していたプログラムは『若妻50人が告白!! うちのダンナのいい癖悪い癖』。けっこうおもしろい内容。で、視聴率を稼いでいる日テレ、TBS、フジを見てみると全部皇室モノ。しまったァ!! しかも結婚ネタのスクープだ!! ホットなネタじゃ〜ん。われらの皇室対うちのダンナじゃあ勝敗は明白。あ〜、何やってんだろ、わが局は。

まあ焦らず翌日の状況も視聴。

お、今日はどの局もあまり開きがない。と思ったらまた前日同様、急に視聴率に開きが!! そのときのプログラムは『芸能人離婚3つのパターン』。オカマ系ゲストコメンテーターもいい味だしてるのに、なんでなのか〜!? すかさず他局の番組を見ると、動物系のネタばかりだが!? そうか〜!! いまは8月、ご休暇中のお子様の視線はかわいいワンちゃんやネコちゃんやウサちゃんに釘づけってわけか〜!! お子様もお母様も芸能人ネタより動物を選んでいたのだ〜!! むむ、やるな他局。

めげずにさらに翌日も視聴。ふむ。今日は番組開始から30分たっても視聴率の差はさほどないな。と思ったら大穴のテレビ東京がグングンと視聴率を伸ばし始めた!! わが14チャンネルを含め、日テレもフジもTBSも視聴率は低下中!! いったいテレビ東京は何を!?

夏休みアニメ大会だった。しまった!! 午前中のお子様はチャンネルの帝王。お母様は洗濯、お父様は家族サービスの一環としてのチャンネル権放棄(ホントかよ)なのか!? あなどれないぜ、テレビ東京!!

大改革開始!! エディットモード

これではいけない。わが14チャンネルのワイドショーは滅亡寸前だ。テコ入れしなければ!! エディットモードを選び、番組の大幅な変更。『ウルトラモーニングズームアウト』という番組名もダサいし不吉だし意味不明だ。まずこれから変更。

番組・特集名エディット画面では、番組名から特集タイトル・キャッチコピーまで、番組で使われるすべての煽り文句を自在に作成できます。ちなみに、ここで作成した番組名や特集タイトルは、視聴モードで閲覧できる新聞のテレビ欄にそのまま掲載されます。それから、キャッチコピーはプログラム放映中に画面右下に表示される仕組です。なかなかバーチャルな演出ですな。

次に1週間のプログラム構成を新たに作成。え〜、まず企画リストを参照……ゲゲ!! 企画のストックがほとんどない。あ!! 予算が少な過ぎる!! データ収集と取材に予算投下しなきゃ……10億円と。あ、警告ウィンドウが開いて財務部のおじさんが青筋立ててたぞ。ジョークですよビッグジョーク。脳の血管切れちゃいますよ、トシなんだから。あ、でも予算投入したら企画のストックが増えてきたぞ。『裏日本温泉めぐり』、『プロ野球海外キャンプ取材』、『金さん銀さん密着24時間』、『93年パリコレクション速報』、『噂の芸能人事件簿』、『スターの隠し味・私の料理』。よし。これだけあればイイ線いける感じ。これをダサい特集と組み替えてと……。

あとは芸能、旅行、ショッピング、そうそう皇室は絶対欠かせないし、天気に事故に事件に鬼嫁に鬼姑と。そしてトドメに動物・子供・スキャンダルの3点セットでどーだ!! 必殺だ〜ぜ〜!!

お、けっこう時間設定が難しいですな。お天気3分、時事ネタ15分、流行10分の芸能15分で、企画モノが20分。でエンディングに持ち込むってか。われながらナイスな展開。

視聴者様は神様でございます

番組変更に2時間もかかってしまった。ホントならきっとこれは1カ月ぐらい会議したりするんだろな〜。でもそこがシミュレーションのいいところ。独断と偏見でだれにも有無を言わせずバッチリ決めたぜ〜!!

で、再び視聴モード。

お。いい調子。他局と競ってるじゃん。テレビ東京も必殺技出さないし。有名俳優の葬儀風景もわが局がいっちゃんイカシた映像だし。特ダネ取材班に金つかってるからな。この時間は視聴率トップ。いい感じ。

お疲れ様〜、明日もがんばって〜という感じで好成績で番組もエンディングを迎えたと思った途端、電話が。その日の番組に対する視聴者様のご意見・ご苦情がデジタル音声で再生されるわけです。

「おまえンとこに出てる役者だか歌手だか知らンが、あの若いやつは人の葬式見てニコニコして非常識だ」

「芸能特集を〜もっとぉ〜長くぅ〜やってぇ〜ください〜」

「ハアハア。ねえキミいまどんなパンツはいてんのハアハア。ウッ」

イタ電まで再現するとはリアルでおちゃめなソフトだなあ、と感心してる場合ではない!! 会心の一撃的に番組構成を変えた直後だというのに、メインのゲストコメンテーターが不人気。嫌味だという意見もある。おろせという視聴者様までいらっしゃる。試しに同じコメンテーターで1週間続けてみたがそのゲストの悪評は増え続けるばかり。

んじゃあ、おろしちゃえ。却下。クビ。ダメ。没。で、さっそく新しいゲストにご登場願いましょう。視聴者様のご意見を尊重するわけですな。タレントだろうと俳優だろうと文化人だろうと、視聴者様に不快感を与える輩はクビ!! 廃棄処分!!

予算枠と政治的背景

ばーか。嫌われものぉー。おまえなんかクビ～、とか思ってメインのコメンテーターにケツまくったまではよかったんですが、問題発生。突然の契約破棄に関する違約金と新コメンテーターの契約金が捻出できない。え～、テレビって金あるんじゃないの～!? と思い、一応ギャラ方面のデータを見たら、メインのゲストコメンテーターにいっちゃん金つかってたんですな。妙にリアル。ふつうならどうにか工面できるんですが、私の場合、取材だの企画だの情報収集だのに金を使い過ぎてました。

で、いつものプロダクションでナイスなコメンテーターを発掘しようとしたら、「おたく様との取り引きには応じ兼ねます」的返答。あ、あの嫌われ者タレントをクビにしたからだ～!! すなわち私は嫌われプロデューサー。ほかいくつかのプロダクションからも似た返答。プロダクションのデータを見ると、断わられたどのプロダクションも横のつながりが……。政治的ミスを犯してしまいました。じゃあてんで、思いきってフリーの大学教授（マイナー）をメインのコメンテーターに迎えました。うちの番組を通して有名にするという作戦。うまくいけばタナボタというか枯木に花というか、それしかできないというか……。

このソフト、こういう政治的背景を熟考しないと失敗するような要素がたくさんあるんスよ。こないだなんか、ヘボな新レポーター（女）に仕事やらずしまいだったら急に予算削られました。そのレポーターのデータ見たら、制作局長の親戚だったという。む～、リアルですな。逆に利用すればよかったのかも。

まあ、そういった血縁的な力関係の政治的要素は少ないんです。が、学閥とかは多少あって、番組制作の切口や観点とか使う人材などに注意しないと予算枠や企画の通りやすさなどに影響します。また、最初に書いた履歴書の内容でその政治的圧力とかも変わってきますから、かなり現実感があります。ソフト全体としては、単なるバランスゲームではなく、わりと生々しい人間関係シミュレーションとなってますから、ある意味疲れもします。

あとですねえ、ディレクターとか作家とかそういう人々と出演者の相性というのもあります。相性がいいだけじゃヤバいですな。それぞれの人間のデータを見て、仕事に対する姿勢とか、性格とか、その人の趣味嗜好とかそーゆーのを的確に把握・判断して適材適所な感じにしないとヤバいんです。ディレクターが新人タレントをドウコウしたとか、ADがレポーターとモメたとか、そうなってくると、番組のスタッフ全体の士気が下がって、番組制作の進行に影響します。視聴者様の目は鋭いですから、その士気の低下が悪評となって返ってきますし、番組に登場する人間の雰囲気も悪くなってきます。で、番組全体の色があせるというか、覇気がなくなってくるというか、つまりショボくなってきます。ちなみにショボさ加減は、覇気・士気・団結度・ノリ・アドリブのレーダーチャートで表示されます。

育つ驚き育てる楽しみ

予算面・人材面・企画面など、他局がふつーにクリアーしている部分を難なくこなせるようになると、新たな楽しみが出てきます。たとえば某局の東海林さんのような名物レポーターの存在ですな。ワイドショーが平均点を超えるためには、その局独自の"売り"が必要です。低予算のエンタテインメントとしてある番組ですから、コメンテーターなどの有名人と並んで、突出した"味"を持った人間が必要になるのです。

で、わが14チャンネルですが、東海林さんに習ってレポーター育てに力を注ぎました。ソフト上で雇える人材は、年齢も性別も区切りはありません。司会に小学生を設定することもできますし、レポーターを老婆にすることもできます。聞くところによると、レポーターなら2000人から、コメンテーターなら500人からの人材が用意されているので、十人十色、独自のスタイルのワイドショーができます。私の場合、レポーター12人中、ふたりを小学生（男女）、ふたりを高校生（男女）に、そして特集のレポーターにインド人男性とフランス人女性を選びました。録画枠ですが、未成年レポーターたちに対する反響はよく、いまでは番組の名物となりつつあります。また外国人レポーターは、日本人と違った切口でめちゃくちゃにリポートしますが、そこに新鮮味があるようで、こちらも大受けです。

このソフトでおもしろいのは、レポーターをはじめ各スタッフが独自に学習し、新しいことを覚えていく点です。実力を蓄えて独立しちゃう裏切り者鬼畜の美人レポーターとか、勘違いして役者デビューした半年後ぐらいには路頭に迷っている二枚目レポーターとかも出てきます。でも、スタッフが育っていく姿を見ているとなんかうれしい感じはします。

このソフトの場合、職能とそれに関する環境のみ、"他人のもの"を体験することになるわけですが、それだけでもかなり鮮烈な疑似体験ができます。こういうソフトは数多くあるはずですし、もし、今後こういったソフトが市場に現われたとすれば、現実の体験とコンピュータ上での体験にどんな差を感じるのでしょう。マシンから得られる感触は、あるいは現実と寸分の違いもないのかもしれません。ってか。



番組制作以上に、スタッフの人間関係もかなりややこしい。番組内容だけではテンポのいいワイドショーはできないのだ。人材の配置、コネクション、金とか地位など、そういうことも考えなければならない。



スタッフの雰囲気、テンション、士気など、ファジーな要素も多い。視聴率が高まれば、全体的にやる気がみなぎるが、逆だと加速度的にダラダラし始める。番組構成以外にもたくさんの仕事を任されているのだ。



番組に特色を出すために奇想天外なことをやるのはリスクを伴うが、それが成功すれば他局を大きく引き離せる。やはりワイドショー番組には局独特の"売り"が必要だ。今回は歌手のクレモンティーヌ氏を起用。

架空シミュレーションゲーム②
暴走する世界をシミュレートする
『SIM暴走族』

自分とはまったく無縁の世界をお手軽に体験できるのがシミュレーションゲームのいいところ。てなワケで、2本目のソフトはズバリ『SIM暴走族』。独自の価値観に触れるうち、あなたの心にも新しい何かが生まれる!

構成・文・CG／スタパ斉藤

ありきたりのは飽きました

やはりシミュレーションはおもしろいですな。格別ですな。ハマりますな。でも、ソフト屋でゲームタイトルを見ても、いまひとつソソられなかったりします。戦略家になったり英雄になったりするのもいいですが、私はもっと身近にある文化を体験してみたいです。

だったらソフトじゃなくて実践すりゃいいだろって⁉ それができづらいから、というか、ほぼできないので疑似体験したいわけです。その文化というのは暴走族。

これについて冷静に考えますと、かなり独自の、しかもわれわれ一般市民とは隔てられたひとつの文化ではないかと。それは数少ない〝日本的〟なモノではないだろうかと。文化っぽいモノの多くが欧米方面のアレンジにすぎない日本ですが、暴走族はかなり日本独特のテイストを持っていると思うわけです。

都市部ではいろんなファッションとか個人のスタンスだとかありますが、そういうモノに接すると、その多くが似非(えせ)であったりします。ワイルドを装っていても内面は単なる馬鹿的若者だったり。ラブアンドピースを謳ってはみせるが、じつは利己主義者だったり。まあありがちです。しかもそういう表面的な文化には簡単に入ることができるし同化することもできる。面白半分でかかわっても簡単に理解できる文化ってえのはたいしたこたあないですな。

暴走族感覚を理解したい

暴走族となると、これは理解できない部分が多い。たとえば、クルマの改造形態（出っ歯・竹槍・キリン）などは、日本という同じ環境があるので気持ち的には理解しやすいですな。でも彼らの価値観となると、そう簡単にはわからない。

紫と白でペイントしたセドリック。しかもハードトップ部は切除されオープンカーとなっている。内装にはパステルブルーのフェイク羊毛。丸文字ステッカーで彼女の名前を貼っていたりもする。こういったクルマを〝ジブい〟と言わしめる彼らの価値観。上半身裸にサラシを巻き、冬の国道を鉄パイプで削りつつ火花を散らす行為を〝気合い入ってる〟という感覚。〝渋い〟というのはなんかハードボイルド的なモンじゃないのかなあ、と一瞬思いましたが、その価値基準の根底にあったのはハリウッド映画やアメリカ人だと悟ると、今度は逆に欧米文化に汚染された自分自身がヘボく思えました。

てなわけで、暴走族の人々の感覚というのに興味が湧いたわけです。要するに、暴走族になるのは怖いがその文化にドップリと浸かってみたいという弱腰なスタンス。怖いもの見たさというのもあります。そこで登場するのがいつも弱腰なわれわれを支援してくれるコンピュータシミュレーションです。

そこでSIM暴走族

ゲームの目的は、暴走族の一員として活躍し暴れ走り、愛車をシブく改造したり、気合い入れて単車で流したり、マブダチとかマブい彼女とかをつくったり、マッポとタイマン張ったりしつつ、暴走族としての感覚を磨くこと。チョーマブの彼女とかの間に子供ができたら引退するという。ゲームを通して暴走族の感覚を知り、暴走族という日本独自の文化をより深く理解するわけです。

たとえばクルマ改造モードでマシンへの接し方を知るとか。バイトした金でクルマやバイクを改造したいが、パーツやカラーリングがよくわからんと。先輩に聞いたり集会でシブいマシンを見学。で、自分のマシンを改造。改造結果がよいと、仲間から「シブいのに乗ってる」と認められ、ステイタスが上昇。逆にレーサーレプリカみたいなのをつくっちゃうと「テメェ、やる気あんのかヨ」かなんか言われて信望がた落ち。こうなったら警察の検問を突破するなどして〝気合い入ってる〟ところをみせなければなりません。

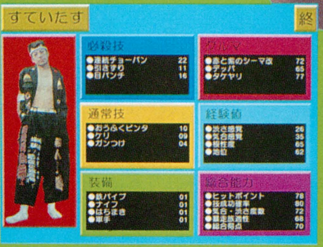
土曜の夜の集会のための服装やアクセサリー選びも大切で、あんまりシブすぎると先輩の立場がないし、ダサすぎると後輩への示しがつかない。バランスが難しいという。上下関係の厳しい世界なので、単に突出すればいい的ありがちシミュレーションゲームとはひと味違います。

「ハコ乗りをマスター!! 15気合いポイントを獲得!! さんづけで呼ばれるようになりました」とゆーよーなアクション性もほしいですな。

「レディースをナンパしてキメた!! 彼女はヤキを入れられました。ワビを入れないと抗争が始まります」とかゆー感じで、その世界の掟も学習していきたいですな。

ぜひやってみたいです、暴走族シミュレーションゲーム。

アーサー王のことも知らないのに、ロールプレイングゲームで剣と魔法の世界の知識人になれる。そのくらいシミュレーションゲームはいろんなことを教えてくれるはずです。身近な文化を深く掘り下げたソフトウエア、登場を待ちたいです。



最初は凡人だったプレイヤーも、経験を積むうちに本格派暴走族になる。顔つきなんかも変わると楽しいっすね。アクションシーンでは抗争もあったりして。



気合いの入ったシャコタンをつくったりなんかして、これが超シブだと経験値が上がる……いいですな。で、こんなことをしながら暴走族的感覚を磨くわけです。

衣装協力／コイケヤ通販事業部☎044(777)6656

戦争シミュレーションゲームを体験する。

『デザートストライク−湾岸戦争−』を東京大学現代戦研究会がプレイ

プロフェッショナル・プレイヤーが斬る！　本格的戦闘シミュレーションゲーム『デザートストライク−湾岸戦争−』をめぐって。というワケで、東京大学現代戦研究会のメンバー4名をお招きし、"覆面座談会"を敢行したっ!!



東京大学現代戦研究会：中村仁美、原田至郎らを中心として、東京大学戦史研究会の有志が1990年に創立。現在、会員12名。メンバーは翻訳やライター、通訳、研究者、シンクタンクの一員などさまざまな方面で活躍するかたわら、世界各地で勃発する戦争や紛争の軍事的および政治的な分析を行っている。で、スタートボタンを押してゲーム開始。「中東にて……。テロリストのリーダー、キルババ将軍が中東の小さいが豊かな国をクーデターによって乗っ取った事件は、世界中を恐怖に陥れた。彼は自分に逆らうものを情け容赦なく処刑していくことによって、大統領のイスを手に入れたのだ……。アメリカ大統領はこの事件を解決するために特殊ヘリ部隊の出動を命じたのだった……」

「1991年2月28日、湾岸戦争〜〈砂漠の嵐〉作戦と〈砂漠の剣〉作戦〜は、アメリカを中心とした国連多国籍軍のイラクに対する停戦通告で終わりを告げた。だが、停戦後も湾岸地域での緊張状態は収まらなかった。（中略）湾岸戦争の終結直後には、完全に支配的とはいえないまでも一般的だった楽観的な空気は、時が経つにつれて薄れた。そして、この地域の問題の根深さだけが改めて浮き彫りにされた」（『いまから起こる10の戦争』トレヴァー・デュピュイ著・東京大学現代戦研究会訳＝江畑謙介監修／早川書房刊）

次なる戦争・紛争はどこで勃発し、どんな兵器が使用され、誰が勝利し、その後の世界はどう変わるのか？　湾岸戦争の展開を正確に予測したことで知られるアメリカNo.1の軍事アナリストが、冷戦後の世界の危険地帯を徹底的にシミュレートした衝撃作からの抜粋である。

「歴史に"イフ（もしも）"は無いといわれる。では、"未来の歴史"にもイフは無いのであろうか？」

「ほとんどの場合、国家や民族の存亡を賭ける事になる戦争の予測となると、その内容には非常に慎重さと確実さが要求される。そのため古来から多くの予測方法、つまり"シミュレーション方式"が研究され、開発されてきた。『やればなんとかなるだろう』で多くの作戦を実施してしまった太平洋戦争（第二次世界大戦）中の日本軍は論外であるが、戦いを始めるにあたっては、いやそれ以前に戦いの可能性を考えるにあたっては、勝てるかというだけではなくて、勝ててもどれだけの犠牲を覚悟せねばならないか、それが国家として、あるいは軍隊として耐え得るものかの推測をしておかねばならない。さらにその戦いが国際的に与える影響をも"シミュレート"しておく必要がある。（中略）歴史が証明するように、戦争は"予測もしなかった偶然が重なって起こってしまう"。"人的要素が戦争に非常に大きな影響を与える"のは事実であるが、"人知を超えた偶然"もまた非常に大きな影響を与えている。それ故、"戦争は（事実は）小説よりも奇なり"なのかも知れない」（同）

＊

——今回のテーマは、『徹底討論〜真のウォーシミュレーションゲームとは？』ということで、皆さんにお集まりいただいたわけです。では、まずゲームをプレイされた感想からどうぞ。思う存分（笑）、語ってくださればと思います。

B「はじめに結論から言ってしまうと（笑）、これはシミュレーションゲームではなくて、優れたシューティングです！」

A「それは……（笑）。文字通り語るとすれば、何でもシミュレート、模擬していればシミュレーションゲームなんでしょうけども、そうするとものすごく幅広くなってしまいますよね。現実には、ある一定の視点から、歴史的具象なり空想なりを、一定の方向から切り取って、ある視点をもって体系を組み上げたものっていう感じがする。で、そういう言い方をすれば、これだって立派な戦闘シミュレーションではあるんですが、いま普通に使われているシミュレーションゲームという枠組みからは、ハズレちゃうかな、と」

B「そう。これだと指を動かす技量の問題というか、いかにコントローラーをうまく操作できるかという問題になってきますよ。それを悪いとは言いませんが、指なしで頭でなんとかガンガン突いていくという、具体的に言えば、作戦をたてて、コマを動かすとか、あるいはどういった

構成・文／山本善宣　撮影／尹哲郎　



【 湾岸戦争（1991） 】

●湾岸戦争：クウェートを自国領にしようとするイラクは、1990年8月2日、クウェート全土を制圧、領土紛争としての性格をもった戦争（湾岸危機）に突入した。91年1月17日、多国籍軍は「砂漠の嵐」作戦を発動、湾岸戦争にエスカレート。地上戦突入100時間後の2月24日には、イラクが国連安保理による停戦決議687を全面受諾、3月3日、両軍により停戦協定が締結された。この戦争の特色は、①国連を中心とした国際的合意の形成、②経済制裁と軍事行動の結び付き、③産油地域での産油国の直接対決、④ハイテク兵器の実験場、⑤戦争のテレビ実況による世論操作、⑥国家による人質戦略の発動、があげられる。

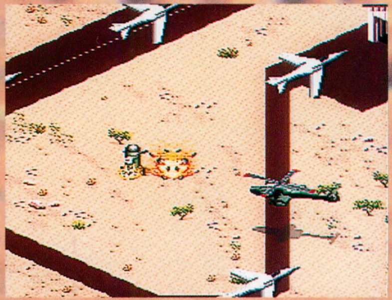
91年2月27日午前4時（現地時間）、クウェートが解放された後、イラク領土内10㎞、クウェート領内5㎞間に暫定中立地帯が形成され、国連平和維持軍が展開した。一方イラクはフセイン体制が存続するなか、北部クルド地区で自治拡大要求の武装決起、南部シーア派地区で反政府運動が起こり内戦となったが、政府軍は鎮圧に成功している。なおイラクがいまだ国連安保理の停戦決議を遵守していないため、現在も経済封鎖が継続中である。

（写真提供／共同通信社）









『デザートストライク-湾岸戦争-』（EAビクター／SFC／¥8,900）：アメリカ生まれの戦闘シミュレーションゲームの傑作。シューティングにシミュレーション的要素を取り入れたまったく新しいタイプのゲーム。SNAFU（緊急事態）発生！　米大統領から"特殊ヘリ部隊"に命じられた任務は4つ。状況を的確に判断し迅速に行動せよ!!　全方向スクロール画面が臨場感を高めてくれる。

戦略で、どう相手を追いつめていくかとか、それが本来のシミュレーションゲームの意図すべき点なんだ」

C「モデルを構築して、それをいろいろな角度から検証するっていうものが、シミュレーションだと思うんですよ。で、それにあたって、こっちのある一点から見たらどうか。これに対して、いろいろアプローチの仕方がありますから。その上で作戦をたてて、目標を達成していく。実際に、これの場合だと任務が決まってますね。そのモデルがすでにあるわけです。それにもいろいろやり方があって、どうやって任務を遂行するかを選択したり、試したりしながらいちばんいい方法を探していくってものだと思うんですけども。これの場合は、先はあるんですけども、結局そのあたりが場当たり的になっているんですね。モデルの検証では十分なくて。そういった面では、十分な世界観が構築できていないんじゃないかっていう気がします」

D「いやあ、シミュレーションゲームとはなんぞやっていう話があって、狭義の定義と広義の定義がありますよね。でまあ、僕たちが普通使っているのは狭い定義で、いわゆる……ちょっといちばん狭い範囲で言ってしまいますと、戦場とかを舞台にして、戦術的もしくは戦略的な観点から見て、プレイヤーはどちらかの軍勢の、あるクラスの指揮官、指令官の立場にあって何かするという。ホントいちばん狭い定義だと思うんですけどね。で、いちばん広くすると、まあ、とりあえず現実にあるものを仮想空間で模擬、実演してみることですから、シミュレーションっていうのは。広義で言えば、この手のゲームは当然シミュレーションゲームなわけなんで。だからどこで区切るかって言われると困るんですけどね。安易にゲーム雑誌とかでよくシミュレーションゲームって単語が使われているんですけど、いまいち定義されていないっていうのが困ったものです。でも、僕は『フライトシミュレータ』とかは好きですから、個人的に」

B「だから『フライトシミュレータ』は、シミュレーターではあるけども、シミュレーションゲームではない、その点が。『フライトシミュレータ』は、リアルタイムのアクションを楽しむものであって、その操縦のシミュレートをするんじゃなくて。総じてその狭義のっていうか、普通に使うシミュレーションゲームはだいたい作戦級、戦略級、戦術級のどれかを指しますから、そういう意味では、究極は将棋や碁なんですよ。たぶんね。で、将棋や碁はね、あれだけ簡略化されていてつまんないかって言ったら、そんなことはないですから。あれより現実に近い、例えば『デザートストライク』でゲームを作るんであれば、これはボードゲームにしたほうがいい。ボードゲームっていうのは、要するに人間が将棋みたいにコマを使うんですけど。コマがその手段を表わしたりね。それこそヘリを表わしてたり、パトリオットを表わしてたり、イーグルを表わしてたり。そうなればその戦略をたて、ないしは作戦をたて、ある与えられたルールの中で、いろんなパターンが取り入れられる。自分が取り得る行動およびその戦術、戦略の幅が広い。で、実際これもそうなんですけどね、シューティングと組み合わせちゃってるせいで、シミュレーションというにはあまりに相手の出方が単調になり過ぎてる。ヘリコプターが1機という視点が果たして湾岸戦争という舞台を切り取るのに、正しい選択だったかということにも疑問はあります」

A「要するに選択肢の問題ですよね。もうヘリ1機しかないという。始めっから」

C「中途半端な印象は否めないです。もし名称を狙うんであったら、はじめからそうしなくてはいけない。シミュレーションゲームという位置づけに疑問を感じますね」

D「僕は別にけなすほどのものじゃないと思うんで、広義のシミュレーションゲームってことでちょっと話をします。誰かほめないとね……（笑）。これは何をシミュレートしたゲームか。例えば、湾岸で戦争が起こって味方が危機に陥った。そこへ精鋭の士官がヘリに乗りバリバリと敵を倒して、この中東の小国に平和を取り戻すという、アメリカ映画のヒーロー（パイロット）をシミュレートしてるんですよ、これは」

全員「（爆笑）」



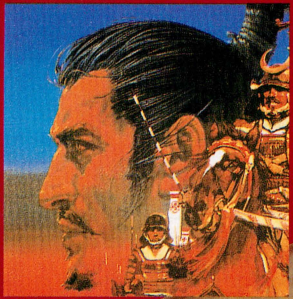
●そしてこちらはゲーム中のお顔。キリッと結んだようにも見えるものの、基本的に「への字ロ」なのでカツラでもつけたらインチキな営業マンみたいでちょっといやッス。

●まずは『信長の野望　全国版』（光栄）パッケージより。キリッとした横顔がス・テ・キ、なエアブラシのグラフィック。戦国武将の典型的イマージュであります。





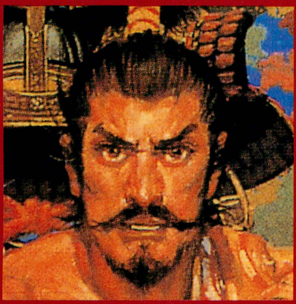
●『信長の野望　ゲームボーイ版』（光栄）のお顔。白黒になったせいではまったくない。が、なんだかスネ夫に似ているぞ。



●こちらはゲームボーイ版のパッケージのお顔。エアブラシな横顔がス・テ・キ！　ってあんたこれファミコン版のロムの左右反対バージョンって気がするんですけど…ウッ！（←矢が刺さった）



●『信長の野望　戦国群雄伝』（光栄）の信長様。前頭葉のほうにも髪が増え、アゴヒゲが……。江戸時代の長屋の町医者みたいになって、「先生、薬のお代はうちには…」「そんなものあとでよろしい」「先生ー!!」みたいなー。



●『信長の野望　武将風雲録』（光栄）のパッケージでの信長様。上半身はだけて銃を持ち、まさに戦国の風雲児といった風貌であります。このころにはチョンマゲでまとめた髪もワイルドにバサついて、うーん、ダンディ。





顔

101人信長大行進！

かの西郷隆盛夫人は、西郷氏の死後、本人の写真と言われているものを見て、「あん人はこげん人じゃなか」と言った、らしい。
それじゃ歴史モノ戦術シミュレーションでいちばんよく出てくるあの人は、いったいなんと言われるのだろうか。
「あん人はこげん人じゃなか」と言ってもらえるだろうか？
こんなにいる信長たち！　101人の信長大行進だ!!

文／羽田とうそう　写真／神田『顔のYシャツ』

その昔、どんなものにでも顔があるという理由からグラスの底に顔をつくったおじいさんがいたものだが、なぜか人はあらゆるものに顔を見つけようとする。車のフロントグリルに、あるいは家の正面の形に、しわの寄ったシーツに、絵はがきの風景に、顕微鏡でのぞいたプラナリアに、墓場の写真に、手袋に、ハブラシに、自動販売機に、鉛筆に、と。

嘘だと思ったら身の回りにあるものを手に取って、「こんにちわ」と挨拶をさせてみよう。

ほら見たまえ。いま、挨拶をさせようとして下を向けたほうだ。それが顔だ。無意識に見つけてしまったそいつの顔なのだ。そうだ。そうなのだ。

「のくぬたり」を見たという者が後を断たない。角が生えているという者もいれば、するどい鎌を持っているという者もおり、鋼の玉をものすごい勢いで前足の先から吐くという者もいれば、4本の足と2本の触手を持ち、ときには体の上下が離れても生きていることができるという者もいる。

いつしか人びとは「のくぬたり」の絵を、実物を見もせずに描くようになった。ただでさえひとつの形をとらなかった「のくぬたり」は、人々の脳の活動によってアンプリファイアされ、より荒唐無稽さを増していき、最後にはある状態を指す概念になってしまった。人間の想像力の持つ恐ろしさを示すいい見本である。

さて。ここに、ある人物の似顔絵群がある。いずれも同一人物を描いたものであり、似顔絵である以上どれも似ていなければならないはずだが、どうしたことだ、これは。現実というのはいくつもの階層があるという、これまたいい見本である。

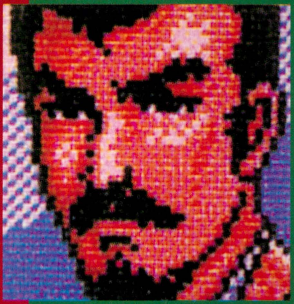


●おあとこちらは『織田信長　覇王の軍団』(エンジェル)の若き信長様。風雲児然としたところはまさに信長。でもやっぱ少しマンガちっく。でも「喝！」と叫ぶシーンで開く口は迫力満点だ。

●さてこちら、非・光栄系の『不如帰』(アイレム)の信長様。凝ったアングルから描いてあり、かなりハンサムなわけよ。



●ほーらね。(人が違うって！)



●こちらはゲーム画面中に登場。解像度が上がったせいばかりではないこの美形状態。取説には「異様な風采と野蛮な立ち振舞いから『大うつけ者』と噂された」と記されているが、むしろ知性すら感じさせる風貌である。↙



●こちらスーパーファミコン版『信長の野望　全国版』(光栄)。まさに「決断の人」「意志の人」といった感じ。ファミコン版で対照的に描かれていた浅井長政は、やっぱりこっちでも描き方が対照的な感じ。ちょっと並べてみましょう。





●さあどうだ、悪鬼ではない、鬼気迫る信長様。これはまたもや光栄の『信長の野望　覇王伝』のパッケージ。信長の歴史上の驚異を如実に表現したすばらしい「顔が命」状態。



●ファミコン版の浅井長政



●スーパーファミコン版の浅井長政



●ところが、だ、究極の信長の顔は光栄にあった。覇王伝のお顔がだな、ちなみにこれ、将来は合成樹脂で立体的に再現。スゲー。

究極の『信長の顔』はこれだ!!

『あんた誰？』

©谷 啓

歴史シミュレーションゲームに見る知らない人たち

『信長の野望　全国版』をプレイしているうちに、気が遠くなる瞬間がある。
「いくさ」に手こずったときでも
「にんじゃ」に「ていぼうはかい」や「たみりはん」を食らわされたりしたときでも
「まちづくり」が思うにまかせず「たみちゅう」が下がったりしたときでもない。
その瞬間とは、「やつら」と出会ったときだ。

文・羽田とうそう　写真協力／渡辺プロ

やつらとは「知らない武将たち」。言い換えれば「歴史に登場してこなかったハズの者たち」だ。「とくがわ」や「うえすぎ」たちと対等にわたりあい、思考し、悩み、計略を立て、「どうめい」を結び、丁々発止のやりとりを繰り返してきたわれわれの前に「やつら」は突然立ちふさがる。

あるときは「うえすぎけんしん」の死後、その領地の「あとをつぎました」のメッセージとともに、またあるときは「いっき」のあとの「くうはくち」の「あとをつぎました」のメッセージとともに。

少なくとも歴史のスーパースターたちと戯れているゲーム中は、自分自身もスーパースターとしてふるまうことが許されているのだが、スターたちが「こうれいのためしぼう」していくうちに、続々と登場する「やつら」はそれを拒絶する。「やつら」はわれわれを否応なく「歴史にもてあそばれるちっぽけな自分」の姿に引き戻す。架空の彼らは最もリアルな歴史へとわれわれを引き戻す。倒しても倒してもまた現われる彼らは、「どこにでもいて、そしてどこにもいない」神の無慈悲なまでの沈黙を思い出させる。そしてそれはわれわれの気を遠くするには十分すぎるのだ。

●そとおか



この男と初めて出会ったのは『信長の野望全国版』の第1国である「かきざき」から開始し、いくつかの苦難を乗り越えて兵をつねに最前線に結集させ、快調に南下していたころ、1590年ごろのこと。あろうことか本拠地である「えぞ」で一揆をおこした輩がいた。「くうはくち」となった、わが故郷「えぞ」に翌ターンに登場したのがこいつ。しかし彼はそのショボクレた容姿に似合う慎み深さから、その後野望を抱いて他国にむやみやたらと攻め込むこともなく、忠誠度の高い「へい」や、やはり慎み深く心優しい「たみ」に囲まれ、1625年にいたるいま静かに「えぞ」を守っている。

●しまきし



1600年、われらが「かきざきさま」である俺様が、戦時調達のために属国すべてに「せいさん」と「しょうぎょう」政策を敷き、「ねんぐ」を軒並み80%とりたてていたところ、「むほん」でデビューを飾った男。特性値の低さにもかかわらず、勝てもしないような「いくさ」をバリバリしかけてくる。兵力6くらいでも平気で攻めてくるのには閉口した。おまけにこの人相である。ひょっとしたらこいつの特性は、顔立ちとも一致するようにつくられているのかしらん。

●きただ



この男は「しまきし」が調子にのって攻め込んでいた五国の「うご」から「いっき」でデビュー。デビュー当時24歳。この顔で(笑)。「けんこう」と「ちのう」が40と低いせいもあってか、デビュー時からいきなり「びょうき」という表示が出ていたのには笑わせてもらったっけなあ。「うん」のパラメーターだけは114と、コンピュータキャラの「とくがわいえやす」と互角の数値を持つことでも有名（わたしの中で）。

●いしさか



油断しており、全軍で隣国に攻め込んでいたところを「むほん」でふんだくった男。「くうはくち」が「にゅうさつ」にかけられると俄然やる気を出すらしく、いまだにこいつとせってせり勝った記憶がない。もっとも私も「きん」を100しか出さないのだけども。こいつの顔を見ると思い出すのが、急用があるときは必ず「あいにくるすのようでございます」のボルタック商店ーN信長な「商人」。「うちのしなものはすべてこうきゅうひんでっせ！」なんてうそをつく顔だ。この顔は！

●たかさき



「つつい」のあとをついでの有力武将だ。たいていはチョロくて相手にならないデータキャラクターの中にあって、10人にひとり必ず出てくる「強すぎキャラ」のひとり。45歳で運109、魅力210、知能100というツワモノぶりで、町の価値も

石高もバリバリに上がっていき、戦争も上手い。うっかり暗殺者を送り込んだら反撃されたっけなあ。
それでもって「ちょっとまった」な感じなのがこいつの顔。目が「いしさか」であり、アゴのところが「そとおか」ではないか？
この男と出会ったときが「神の沈黙」との出合いであったといっても過言ではない。モニターの表面一枚隔てた裏宇宙の気配。こいつの出現でモニター上のマップがひび割れ、割れ目から異空間が顔を出す。ひょっとしたら「やつら」は名前の上半分と下半分に12個ずつのパターンを組み合わせて出来上がっているのではないか？
倒しても倒してもつぎつぎに現われてくる無限キャラクターたち。その姿はハードウェアとしての身体の耐用年数を過ぎると自分のソフトウェアの相続人を形成し生きつづける、ルーディ・ラッカーの著した『ソフトウェア』に登場するバッパーたちのように見えなくもない。神は細部に宿り給う。果たして彼らデータキャラクターたちの細部にまた神は宿っているのだろうか？ その判断は読者諸兄に委ねることにしたい。
最低でも144人のランダムキャラクターたち。
あなたのまわりにもいそうな見覚えのある顔はないか？

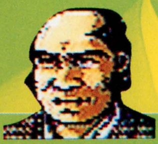

●そとくち

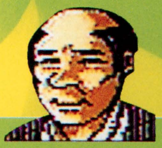

●うちこし


●うちたに


●いししろ


●いしかわ

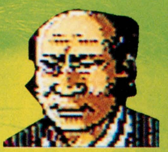

●うちしろ


●うちさか


●しまさか


●しまくち


●いしくち


●おおくち


●うえくち


●うえかわ

戦国カルト武将列伝 中川虎之助

【村上義清（むらかみよしきよ）】
武田信玄の勢力地として名高い信濃地域をかつて治めていた大名。鎌倉時代からの名門の村上氏の末えいで、武田家が勢力を拡大するうえで最大の障壁となった人物。
1548年に初めて本格的に信玄と対決した義清はこれを打ち破った。さらに2年後には戸石城を巡る戦いで信玄を惨敗させ、武田家の侵攻を阻止した。
だが智将・真田幸隆の計略によって戸石城は陥落、配下の武将も裏切り、城さえも奪われて放浪の身に。
その後、越後の上杉謙信の元に身を寄せ、謙信からの厚い保護を受けつつ領地奪回を狙うが果たせず、異郷の地でその人生を閉じる。
義清の子である国清が侍大将となり、かつての村上家の土地を奪い返すことができたのは義清の死後30年もたってからのことであった。
『戦国群雄伝』では、在野の武将として越後付近に登場する可能性がきわめて高い。年のためそれほど長生きしないのが難だが、かなりの戦闘力を持つので、史実通り信濃奪回の先遣隊として活躍させよう。『覇王伝』のシナリオ1では北信濃を支配していたころの義清の姿をかいまみることができる。史実を覆し、武田家を成敗するのも面白い。村上家が滅んだ後のシナリオ2では、義清の子供・国清がちゃんと上杉家の家臣になっているのが興味深いところ。

【今川氏真（いまがわうじざね）】
東海一の弓取りとしてを知られ、将軍継承権も持つ大大名であった今川義元。彼は織田信長の手によって桶狭間の合戦で討ち死にしてしまう。その後を継いだのが義元の子であるこの氏真だ。母親に武田信玄の父・信虎の娘を持つという血筋でありながら、戦国武将としての素質が根本的に欠けていたらしく、今川家の勢力を回復するどころか維持もできなかった。独立した徳川家康に三河を奪われ、家臣の忠誠心さえ失ってしまう。追い打ちをかけるように武田信玄に攻め込まれ、本拠地の駿河も奪われ最後に降伏した。
その後、氏真は北条氏康の元に身を寄せるが、氏康の死後は北条家を追い出されてしまう。また今川家を滅ぼした張本人である家康を頼り、さらに織田信長に謁見し、蹴鞠の妙技を披露してしまう。晩年は京都に隠居し、1700首以上の和歌を残した。1614年に他界するまで自由奔放に生きた生涯だった。
『武将風雲録』『覇王伝』『斬』など、各戦国SLGでは義元の子として登場する。特に『覇王伝』では義元死後の今川家からスタートするシナリオがあるので、氏真にかわって今川家再興を目指すのもいい。
『戦国群雄伝』のシナリオ2では今川家が滅んだあとの、浪人として氏真が登場するのが興味深い。武将の能力としては最低のレベルでしかないのだが、なんとなく愛敬があるので家臣にしてもいいだろう。

究極のメディア・ミックス戦略
光栄の野望

「私たちは、世界No.1のソフトメーカーをめざします」
堀口大典氏（光栄常務取締役）インタビュー

光栄のビジョンは「世界No.1のソフトメーカー」になること。これは会社の経営資源である人・物・金・情報……すべての面でNo.1になることを意味している。光栄は世界No.1のソフトメーカーに向かい、確実に成長し続けているのだ。

インタビュー・文／山本善宣

「パソコンの特性をもっと活かしたい、いかにパソコンを社会に役立たせるか？　これはわれわれの永遠のテーマです。当社は、『シミュレーション』という手法こそがこれを可能にすると確信し、ビジネスソフトからエンタテインメントソフトに至るまで幅広い商品を世に送り出し、多くのユーザーの皆様から絶大なご支持をいただき、今日に至っております」（株式会社光栄代表取締役社長・襟川陽一氏）

㈱光栄は1978年、栃木県足利市に設立。83年に発売したゲームソフト『信長の野望』が大ヒット。その後も『三國志』など歴史を題材にした作品がヒットを続け、93年3月期で8期連続の増収増益に。91年に株式を店頭公開。現在、商品コンセプト「Entertainment&Education」をもとに、娯楽性と教育性の両面を追求した世界に通用する新商品群を鋭意研究開発中。マルチメディア、AI（人工知能）や通信ネットワークの新しい技法を取り入れた次世代のソフトウエアや各種CAI、未来予測ツールなど、新分野の開発をターゲットに、一歩一歩確実に成果を挙げている。

「世界No.1のソフトメーカー」を目指すという光栄。アメリカでのCES視察で不在の襟川社長に代わって、堀口大典常務取締役に話を聞いた。

＊

——それにしても、売上高に対する経常利益の比率が高いですね。東証上場企業の平均は1～2パーセントしかないのに、御社は93年3月期で38パーセントにもなっています。

「よそにはない、という商品を開発してこれたからだと思います。おもしろくて役に立つソフトなら、不況下でも、1万円台でもどんどん売れます。要は、他社のまねを絶対にしないことです」

——なるほど。ただ、なかにはコンシューマで1万円台は高いのではという声もありますね。

「そうですね。私どもとしては、それなりの自信があって値段をつけているのですが。これはお客様のハガキなどを見てますと、ふた通りありましてね。たとえば『信長～』にしても長く楽しめるから総体的には安いとおっしゃる方と、それからこれは想像ですけれども、ふだんアクションゲームのほうがお好きで、お友達にお聞きになったか、雑誌でご覧になられたかはわかりませんが、買われたけども、ちょっと違うかなと思われた方は、高いんじゃないのと。そういう意見が多いみたいですね。ですから、私どもとしましては、他社の真似をしないで、長く楽しんでいただける商品をつくるということが基本精神にありますので、決して高くはないと認識しております」

——大人でもゆっくりと楽しめる知的なソフトということですね。ところで、御社は「世界No.1のソフトメーカー」になるというビジョンを実現するために3つの長期戦略を実行されていると聞きます。具体的に説明していただけますか。

「まず、〝総合ソフトメーカー戦略〟ということで、シミュレーションを土台にして、エンタテインメント、CAI、ビジネス、システムソフトetc、と新ジャンルに分野を広げ、オールラウンドなソフトメーカーに向かって新商品開発を進めています。ゲームでいえば、パソコンのほかにFC、SFC、MD、GBと多機種展開をしておりますし、もちろん3DOなどの次世代機にも対応していきたい。また、その内容についてもシミュレーションとロールプレイングを融合させたリコエイションゲーム『維新の嵐』であるとか、昨年出しました『Winning Post』、シミュレーションの中でもウォーシミュレーションではないものとか、『リーディングカンパニー』のようなビジネスシミュレーションと枠を広げてますし、ビジネスソフトにおいては、『トップマネジメント』（ビジネスCAI）、『サイクロンSolid』（高機能3次元モデリングツール）、『Goal Solution』（Lotus1-2-3 アドインアプリケーション）、『BUSINESS MANNER（男子編／女子編）』などがあり、好評を得ています。

——なぜ、ゲームソフト以外にビジネスソフトを？

「今後、パソコンやビデオ、通信端末などの機能を組み合わせたマルチメディアの時代には、プログラミング、脚本、音楽、映像、演出など蓄積してきた基礎技術を融合して、新事業の柱を育てなければなりません。そこで昨年、ワープロソフトの会社を買収、教育分野を重要視し、ビジネス用や教育用のソフトづくりに本腰を入れ始めました」

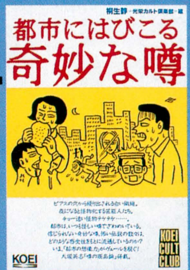
——一方で、出版、映像、音楽、玩具の分野にも参入されていますが。

「2番目に、〝システムオーガナイザー戦略〟と申しまして、パソコンのソフト事業が核となって、出版でいえば、ゲームガイドブック、小説、コミック、雑誌、『一太郎Ver.5戦略的ビジネス活用法』などのパソコン関連書籍ですとか、音楽ならゲームのオリジナルBGM集やユーミン、桑田佳祐らの弦楽四重奏による作品集、映像ではゲーム解説用のビデオ、ほかにカードゲームやボードゲームといったエンタテインメントグッズもリリースしています」

——それらをすべて自社内でなさっているとか。

「ええ。まあ、一部音楽の作曲などを外部の方にお願いするケースもありますが、ゲームの企画プロデュースからグラフィックスまでを含めて、できれば全部社内でやりたいなと。ソフトはソフトウエア部とデザイン部、出版は出版部、音楽はサウンドウエア部という具合で。そうすれば、他社に権利が流出しないといいますか、権利関係が発生しないと。私どもで全部著作権から持っていると。これは非常に強味だと思います。で、3番目に〝分散拡大化戦略〟ということで、海外展開ですね。88年と89年にアメリカと中国に子会社をつくり、英語や中国語のゲームソフトを


『少年探偵団の謎』


『都市にはびこる奇妙な噂』


『爆笑ギリシア神話２』



『信長の野望・覇王伝』（ＳＦＣ）



『提督の決断』（ＳＦＣ）




『光栄オリジナルＢＧＭ集Vol.10
信長の野望・覇王伝／大航海時代II』


パソコンＱ＆Ａマガジン『電楽』


『ＣＤドラマコレクションズ
三國志DX２　三國志満漢全席スペシャル』


『CDドラマコレクションズ
三國志DX１
結集編・五虎竜鳳之巻』


『トップマネジメント・産能大編』



『三國志IIにもっと強くなるビデオ』



『三國志III　盤上遊戯』

●システムオルガナイザー戦略：光栄が核となって、出版・映像・音楽・玩具をはじめとするいろいろな業界と連携しながら新市場開発を進めている。「総合ソフトメーカー戦略」「分散拡大化戦略」とともに光栄の３つの長期戦略の中心に位置しているのが〝独自性〟のあるハイグレードな商品群だ。

＜エクセレント・ゲームガイド＞

光栄のゲームソフトをジャンル別にあげると、①歴史シミュレーションゲーム（『信長の野望』シリーズ、『三國志』シリーズ、『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』etc.）②WWIIゲーム（『提督の決断』シリーズetc.）③イマジネーションゲーム（『ロイヤルブラッド』）④アクティブノベルゲーム（『魂の門・ダンテ<神曲>より』）⑤ニューエンタテインメント（『Winning Post』『麻雀大会』）⑥リコエイションゲーム（『大航海時代』シリーズ、『維新の嵐』etc.）⑦クイズアドベンチャーゲーム（『デルフォイの神託』）⑧サウンドエンタテインメント（『バンドくん』etc.）⑨ビジネスシミュレーションゲーム（『エアーマネジメント』シリーズ、『トップマネジメント』シリーズ,etc.）などとなる。


『スーパー信長の野望・全国版』（SFC）。歴史SLGの原点が華麗に蘇る。


『三國志II』（SFC）。戦略級ＳＬＧの傑作。シブサワコウ・プロデュース。


『大航海時代II』（SFC）。海洋冒険をテーマとしたリコエイションゲーム。


『Winning Post』（SFC）。舞台は近未来。本格設定の競馬世界を体験。

出しました。今年から韓国企業と提携し、ハングルでも出します。アジアでは『ジンギスカン』『水滸伝』などになじみが深く、大きな市場として期待できます。これからも私どもが素直におもしろいと感じるものを大切にしていきたいですね」

＊

——「光栄の精神は『創造と貢献』。つねに新しいものを創り出し、提供することによって社会に役立つということです。ゲームソフトであれば『おもしろくてためになる』、ビジネスソフトであれば『使いやすくて仕事に役立つ』、そしてCAIソフトならば『楽しみながら勉強できる』。これらの条件を満たす新しいソフトウエアをつくることによって、人類の発展と社会・文化の向上、世界の平和と繁栄に寄与貢献していくことが、私たちの基本精神です」（㈱光栄会社案内より）

アミューズメントで行こう

新しい発想に満ちたビジュアル・アミューズメントを創造し続けるアートディンク

アートディンクは、いつも新しい〝アミューズメント〟を考えてきた。業界内の常識という枠にはまりきれない、独創的な発想。単なるファンタジーやノスタルジーにとどまらない成熟したロマンティシズム——知と冒険心という名の個性。

文／船田戦闘機



『トキオ-東京都第24区-』／区長は、あなた。にぎやかで住みよい、理想郷を夢見る。公共施設を建てて、条例をつくって……。

アートディンクの人たちは昔、白衣着用でゲームをつくっていた。科学者というよりは理科の先生といったほうがふさわしい風貌だったが、ゲーム屋さんのスタイルではなかったのは確かだ。

1986年に「A列車で行こうシリーズ」第1作が登場してから7年あまりが過ぎ、その間、彼らはいわゆるゲーム屋さんたちとは一線を画し続けてきた。それなのに、いつのまにか、日本を代表するゲームソフトメーカーになってしまったところがアートディンクを語るうえでの重要なポイントだろう。

ところで、もはや日本には、語るに足るパソコンソフトのメーカーはわずかしかない。アートディンク以外に強いてあげるとすれば、ガイナックスくらいか?

何をもって語るに足るとするかは異論の生じる余地がありそうだが、まずオリジナルの作品を出していることが必須の条件。海外の売れ線を移植しているだけでは語るに足らない。そして、海外でその作品が評価されていること。パソコンソフトの分野では海外市場に進出しているメーカーはほんの数社。その点では光栄が一時期がんばっていたが、最近は肝心のゲームの中身が語るに足らないのである。

なぜそういう世の中になってしまったかをつらつら考えると、いろんな理由が見つけられる。

優秀な開発チームは家庭用ゲーム機（コンシューマといわれている市場）の分野に行ってしまったことがまず大きい。スクウェアなんか、昔はそれなりに力の入ったパソコンゲームをいっぱいつくってたもんだ。

出て行く人があっても、入ってくる人がいれば問題はない。しかし、近ごろパソコンゲーム市場に新規参入するのは、アダルト方面ばかり。アダルトもけっこうだが、語るに足るアダルトというのもこれまた少ないのである。



『栄冠は君に 3 高校野球全国大会』／感動と興奮の甲子園。4059校が熱闘を繰り広げる。甲子園の覇者となり、栄冠を手中に収めよ。本格高校野球シミュレーション!



『機甲師団II』／舞台は第2次大戦中のヨーロッパ戦線。ここで、史上最大の地上戦が展開される。乗りきれるのは、第一級の戦術眼を持つ者＜＝貴官＞。幸運を祈る。

特集／シミュレーションゲームの快楽

最大の問題は、新しいアイデアを試そうという気概を持つソフトハウスがきわめて少ない点だ。マーケティング重視と定番指向ではコンシューマ市場と差別化できるわけがない。パソコンソフトメーカーがコンシューマに対して有利なのは、より少ないリスクで新しいアイデアを試せる点なのである。いま、ぼくはこの原稿を『バーチャファイター』のやりすぎで割れた爪をガリガリいわせながら書いてるが、もうあんなのパソコン市場じゃ出てきそうにない。でも、3D表現の地平を開拓してきたのはパソコンゲームの人たちなのである。

と、だんだんアートディンクとは別の方向へ話がそれていってしまった。それは本意ではないのだが、いまとなっては「アートディンクを語る」というよりも、「アートディンクしか語りようがない」日本の状況が、なにより理解されなくてはいかんと、思うのである。

このままだとアートディンク以下数社を残して、オリジナル作品をつくれるパソコンゲームメーカーは日本からなくなっちゃう可能性すらある。まあ、なきゃないでもいいのかもしれないが、それじゃパソコンゲームで食ってる人は困るし、パソコンゲームを愛する人たちも悲しむことになる。ぼくも悲しい。

ではパソコンゲームを絶滅から救うにはどうすればいいのか？

文部省に頼んでもたぶんダメなので、おもしろい作品をつくってもらうしかない。おもしろければ売れるのだ。『A列車で行こう4』は、この号が出るころには10万本を優に超えているはず。でも、どうやればおもしろいゲームってのはつくれるの？

アートディンクから盗むべし。いきなりアセチレンバーナーを持ってアートディンク社に行ったりすると千葉県警に逮捕されるので注意。まずは、アートディンクの言葉に耳を傾けよ。

「引いて考える」。これが、アートディンクの社長、永浜達郎氏の口癖だ。ゲームのアイデア、画面のデザイン、その他もろもろ、すべて引いて考えることでオリジナリティが生まれると永浜社長は考えている。

禅問答のようで、具体的なイメージがわかないかもしれないが、誌面が少なく、その心までは説明できない。詳細は拙書（アスキーより近日発売）を参考にされたい。

永浜社長は「うちは真似してもらってもかまわないんですよ」とも言っているので、難しいことは考えず、似たようなゲームをつくるところから始めてもいいかもしれない。

そのときも、シミュレーションゲームというジャンルでとらえるのではなく、「小さな法則を組み立てて豊かな世界をつくるにはどうすればいいか」とか、「コンピュータを使うことで、どういうふうに空間と時間をデフォルメできるか」といったあたりを真摯な姿勢で考えるべし。

正直に言って、アートディンクのゲームだって、大元のアイデアはそんなに奇抜、あるいは独創的なものではない。鉄道模型、海戦、ゴルフ、関ヶ原の戦い……。「やられたーっ」ってほどのお題を料理しているわけではなく、矢継ぎばやに新手のアイデアを出してくるのでもない。あくまでも、作品に仕上げていく手法にならではの特徴があるのだ。そして、その手法をひとことで表現するとしたら「引いて考える」となる。

もちろん、アートディンクも、ひとり勝ちを喜んではかりいられる状況ではなさそうだ。それはアートディンクの人たちも十分理解している。

まず、日本市場からアートディンクに寄せられる期待が度を超えて大きいこと。パソコンゲーム市場全体の要求がアートディンク社に集中するようでは、数年前までのような「いい作品を少しつくる」といったスタンスは維持しづらい。これは、開発スタイルの変更を余儀なくされる大きな圧力なのだ。

それでいて、『A列車で行こう4』を超える作品を出せなかったら、先行きしぼみ傾向になるのは避けられない。しかし、ユーザーが持っているマシンの性能はなかなか向上せず、それをあてにするのは難しい。アメリカ市場ならともかく、「98」中心の日本市場はゲームメーカーにはツライということだ。

そうこうしているうちに、コンシューマ市場では、3Dエンジン搭載の新機種が出走待ちの段階に入った。もはや、パソコンと家庭用ゲーム機の違いはドットの細かさ＝解像度だけ。表現力と値段のバランスでみたコストパフォーマンスは、圧倒的にゲーム機優位の時代が到来する。

必然的に、アートディンクはアメリカ市場とコンシューマ市場に進出していくことになるだろう。それぞれの市場で、これまでどおりの方法論をより強化する形で実践するならば、アートディンクは一定の評価を受けるに違いない。

しかし、そのとき心配なのは後に残される日本のパソコンゲーム（メーカー）なのである。



『ATLASII』／16世紀。「世界大地図帳」を作成した偉大な父の志を継ぎ、あなたは未知なる大地へと旅立つ。謎に挑め。時を越え、挑む偉大なる冒険者たちへ。



『ルナテッィクドーン』／アートディンク初のRPG。かつて類のない大容量20MB。無限の可能性を秘めたストーリー展開。あなたの空想力を増幅する新たな物語。





『AIV』／"スーパー3Dパースペクティブ"が可能にした、立体的な都市開発とリアルなレジャー構想。あなたの感性を刺激するパーフェクト・インテリジェンス。

『シムシリーズ』生みの親／MAXIS

ウィル・ライト氏からのメッセージ〈質疑応答〉

構成・文／船田戦闘機

Q／日本では初対面の人に血液型を訊ねる風習があります。あなたの血液型を教えてください。

A／O　RHマイナス。

Q／これまでにMAXISは合計で何本のソフトウエアを出荷しましたか？

A／ディスクベースで約200万本、そのほかにカートリッジベースで他メーカーにライセンスしたものも含めて約150万本の出荷をしています。

Q／「もはやMAXISのゲームはゲームではない」という意見を耳にします。たぶん、そういう人たちはなんらかの不満を感じているのだと思いますが、あなたはこれになんと答えますか？

A／そういう人たちは「ゲーム」というものに、あらかじめ与えられているゴール（目的）があり、MAXISのゲームにはゴール（目的）がないためにそのように考えているのでしょう。しかし、ゴール（目的）がないほうが本当のシミュレーションと言えるのではないでしょうか。

Q／現在のMAXIS社の社員は何人ですか？

A／100人くらい。

Q／あなたがソフトウエアをつくる道に入ったきっかけはなんですか？

A／以前趣味でロボットをつくることに夢中になったことがありました。人間に近づけようとすると、ハードウエアは問題ではなく、ソフトウエアの性能（知能）を上げなければいけないことがわかってきました。というわけで、AIやソフトウエアに興味を持つようになったのです。

Q／いま、注目しているソフトウエアの開発者はだれですか？

A／イギリスのBullfrog、日本のArtdink、アメリカのCyan、ロシアのAnimatekなどに興味があります。また、イギリスのMatthew Sdbbe氏、日本のYoot Saito（斎藤由多加）氏にも注目しています。

Q／今注目しているハードウェアはなんですか？

A／RISCテクノロジーを使っているような、CPUパワーの高いものに注目しています。

Q／西暦2000年になってもあなたはゲームをつくっていますか？

A／それが私たちが現在ゲームとして認識しているものかどうかはわかりませんが、そのころ"el

スーパーヒットSLG『シムシリーズ』の作者として有名なウィル・ライト氏からのメッセージが届いた。「とにかく遊んで、楽しんでみてください。シムシリーズには、みなさんの想像力を満足させる要素があふれています」。彼のつくるソフトは複雑で圧倒的におもしろく、もはやゲームと呼べる代物ではない。……ありがたい話である。

SIMシリーズ



『シムアース』／話題のガイヤ理論に基づき、君は自分だけの惑星を創造していく。汚れていく大気、温暖化する惑星、文明の発展に抗うように壊れていく自然。さまざまな問題は君の知力に科学的判断を迫る。



『シムシティ』／ウィル・ライト氏衝撃のデビュー作。自分ならどういった街に住みたいか。どんな街をつくりたいか。住んでいる街をより良くするにはいったいどうしたらいいか。市長である君のつくる"自分の街"。



ectronic entertainment”と呼ばれているようなものはつくっているでしょう。

Q／『シムシティ2000』とアートディンクの『A列車で行こう4』は似ているという印象を誰もが持つと思います。その理由はなんですか？

A／見ためでは『シムシティ2000』は『A列車で行こう3』にいくらかインスパイアされていると言えます。1年前アートディンクの人たちと話していて、『SC2000』と『AⅣ』が似ていることにお互いに驚いたことがありました。でも、私はまだ『AⅣ』が動いているところを(箱は見ましたが)見たことがないのではっきりとした答えは出せません。

Q／今後もソフトウエアをつくっていくために、これからも学ばなくてはならないものがあるとしたら、それはなんですか？

A／たくさんのソフトウエア（私の場合、それはコンピュータゲームですが）を使うことと、興味を持った分野を勉強することだと思います。経済や科学、その他どんなものでも、優れたソフトウエアはその道に長けた人たちがかかわっているのです。

Q／『シムシティ2000』の何パーセントを、あなたがプログラムしましたか？

A／40～50パーセントは私が書いたものです。私と同じくらいFred Haslamが書き、残りをMick Foley(グラフィック担当)とSteve Hales(サウンド担当）が書きました。

Q／あなたがふだん、開発に使っているプラットフォームと言語を教えてください。

A／いつもMacでC言語を使っています。

Q／好きな食べ物は何？

A／寿司とスイス・ラクレット(チーズの一種。または食べ物)、そのほかいろいろなチーズが好きです。

Q／あなたに影響を及ぼした思想家の名前をあげてください。

A／Edward Wison、James Lovelock、Richard Dawkins、Douglas Hofstadter、Christopher Alexander、Stanislaw Lem、Arthur C.Clarke、Mary Shelly、Jay Forrestor、John Holland、Marvin Minsky、Robert Pirsig……まだたくさんいますが、やめておきます。

Q／地球環境を守るためにあなたがしていることがあれば教えてください。

A／コンピュータゲームというメディアによって、次世代の子供たちが環境について考えてくれたらと思っています。

Q／今構想中の作品をあらわすキーワードをひとつ教えてください。

A／Personal。

Q／シミュレーションソフトの開発中に、よりおもしろくするために、現実にはありえない法則をプログラミングすることは問題ないと考えますか？

A／法則がまったくないよりも、その法則がプログラムに影響しないようにしておくか、その効果を極端に大きくしておけばいいと思います。シミュレーションゲームの性質を大きく分けると、「予測」と「描写」のふたつになると思います。「描写」の性質を持つシミュレーションゲーム（ほとんどのゲームがこのカテゴリーに入ると思います）では必要であれば現実の法則を変えてしまっても問題ないと思います。



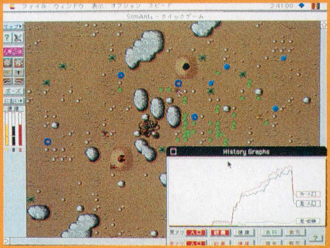
『シムファーム』／作物栽培、家畜飼育といつた農場経営を忠実に再現。いま話題になっている、日米間の農作物問題などを頭の片隅に置きながらプレイすると、両国の文化の違いまでもシミュレートできる？



『シムシティ2000』／前作『シムシティ』がパワーアップ。土地を住宅地区、商業地区、産業地区の基本区画に分けて街づくりをしていく点では同じだが、地形の高低差、施設、交通手段などが大幅に追加された。



『シムライフ』／生態系を脅かす諸問題を解決し、ひとつの惑星の環境を設計・制御し、さらには人工生命をつくり出して環境への適応を試みたりと、生命の精妙さや生態系のあやういバランスが実感できる。



『シムアント』／1匹の蟻である君は、ピラミッド型のカースト（階級）によって支えられているコロニーの微妙なバランスを保ちながら幾多の敵を退け、人間世界を蝕んでいく。驚愕の蟻繁殖シミュレーション。

評論

ウォーゲーマーの悩み

なぜ僕らは戦争シミュレーションゲームにハマルのか?

文／船田戦闘機　イラストレーション協力／矢作俊彦・大友克洋『気分はもう戦争』（双葉社刊）

いつかこのことについて書かなくてはいかんなー、と思ってましたが、いざ書くとなるといろんな葛藤が生じてきて疲れちゃったりします。とりあえずは、実例にのっとって戦争野郎と世間との軋轢(あつれき)の例を示してみましょう。

はじめに、ぼくの小学生のころの話。当時ぼくは戦争や兵器といったものに強い興味を持っていました。自衛隊観閲式の戦車に見とれ、航空ショーでF16やハリアーにしびれる少年でした。愛読書は松本零士の戦場漫画シリーズ。そんなぼくに、ある日友人が非難の視線でこう言ったのです。

「おまえ、戦争のことなんかどうして好きなんだよ」

この若干の悪意がこもったひと言は、純真な少年の心にとって105ミリ戦車砲の実弾射撃訓練をすぐそばで見ていたときに匹敵する衝撃でした。日本の少年は、すべからく戦争反対教育を受けています。そのなかにあって、戦争そのものに興味を持つぼくは人でなし、あるいはファシスト、あるいは変態を見る視線を浴びることになったのです。それ以来、ぼくは戦争のことを語ることは極力さけてきました。

パソコンゲームの仕事をするようになると、戦争関連の知識が多少なりとも前向きに生かせるようになって、以前ほど戦争野郎のメンタリティを隠蔽する必要はなくなったものの、もやもやとした「罪の意識」は残り続けることになるのです。

そんなある日、仕事でアメリカのマイクロプローズというソフトハウスの社長の話を聞く機会がありました。この社長、もとは空軍のパイロットで、当時も予備役でした。そんな社長ですから、マイクロプローズのゲームはほとんどすべて戦争がテーマ。シミュレーションウォーゲームといえば、マイクロプローズといった感じでした。（いまもそうですね）

社長が語るには、仕事でヨーロッパに行った際、当地で反戦活動家の強行な抗議を受けたというのです。活動家たちの論旨は察しがつくとおり、戦争のゲームをつくり、子供に売るなどもってのほか、うんぬんかんぬん……。それに対して、社長は「シミュレーションウォーゲームは真実に基づいた単なる遊び以上のものであり、これによって好戦的な人間が生まれるとは思えない。むしろ戦争の実像をリアルに感じることは戦争の負の面を理解することにつながるのだ」といった内容のことを答えたそうです。

いかにもアメリカ人といった風貌の社長が、正義はここにありとカレッジリングでテーブルをゴンと叩いたのをいまでも覚えています。

理論武装　その①『知り、否定せよ』

マイクロプローズ社長がのたまった理屈は、昔からウォーゲーマーがする理論武装の基本中の基本であり、模範回答といってもいいでしょう。こう答えておけば、相手もとりあえずその場は「うむぅ」とうなりながらも矛先を収めてくれるはず。しかし、その後、戦争ゲーム愛好家のほうが自問自答することになるんですね。

ヒューイコブラで敵の歩兵1ユニットを灰にしたとき、戦争の実像を意識したりしてますか？　戦争の実像とは何かなんておそれ多くてぼくの口から解説することはできませんが、してやったりという快感こそあれ、それが意味する倫理的問題なんて、少なくともそのとき頭に浮かぶことなんかないでしょう。

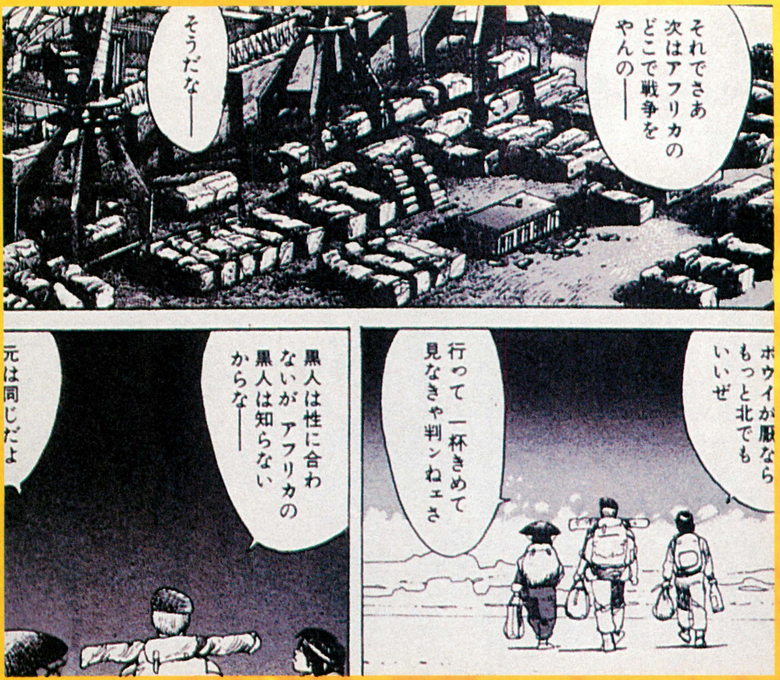
そんなことを考えずに、次の殺戮と破壊を計画することが勝利への近道なんですから。そうなると、社長の理屈は、実情に照らして考えると詭弁なんじゃないかという気がしてきます。社長の話だけでは、まだ強度が不足しているんです。

そこで、もう少し戦争を体験することの意義を考えてみましょうか。

その心を手短に言ってしまうと、戦争を知ることが戦争を否定するこ



特集／シミュレーションゲームの快楽



とにつながる、となります。

ニュース週刊誌の「AERA」に田岡俊次さんという記者がいますね。彼は軍事問題関係の記事をかなり頻繁に書いています。最近の記事のタイトルは『誰も知らなかった「北」のミサイル発射』。ここでは、北朝鮮の弾道ミサイル『労働1号』の発射実験について、日本の情報機関がまったく気がついていなかったのではないかと指摘しています。

田岡さんの記事は週刊誌という媒体の性質もあってか多少センセーショナルな臭いがありますが、みんなもこのくらいは知っとかんといかんのでは？ という趣旨はくみ取れます。太平洋戦争のときだって、軍部の甘い戦争計画に対し、理論的に反証ができるものがたくさんいればもう少し違う展開があったかもしれません。（まあ、反対したら殺されちゃったかもしれませんが）

シミュレーションウォーゲームの話に戻しましょう。

戦争を知る必要性を認めるならば、戦争を体験するのがいちばんです。本を読むのもいいんですが、脚色のない良質な戦史は少ないですし、専門書を読むのはマニア以外には酷でしょう。もちろん、ホントに戦争してみるなんてのはまずいですね。ヘタすると死にます。みんながみんな軍隊に入って訓練を受けたり専門教育を受けたりってのも、非現実的です。スイスとかはそうなってますが。となると、自分でシミュレーションしてみるしかない。そのための道具はあるわけです。

理論武装 その②『日本国憲法』

ウォーゲーマーの理論武装をこういい直してみましょう。

「理性が戦争を否定するためには、戦争を知ることが不可欠だ。そのためにはシミュレーションウォーゲームをするのが理にかなっている」

ただし、この理屈が成り立つには、ゲームが真面目かつリアルにつくられていなくてはいけません。

さて、あなたはどんな戦争ゲームをしてますか？

たんに戦争をネタにしただけのゲームをシコシコとプレイしている人を守る理論はありません。そういう人は開き直ってこういうしかないでしょう。

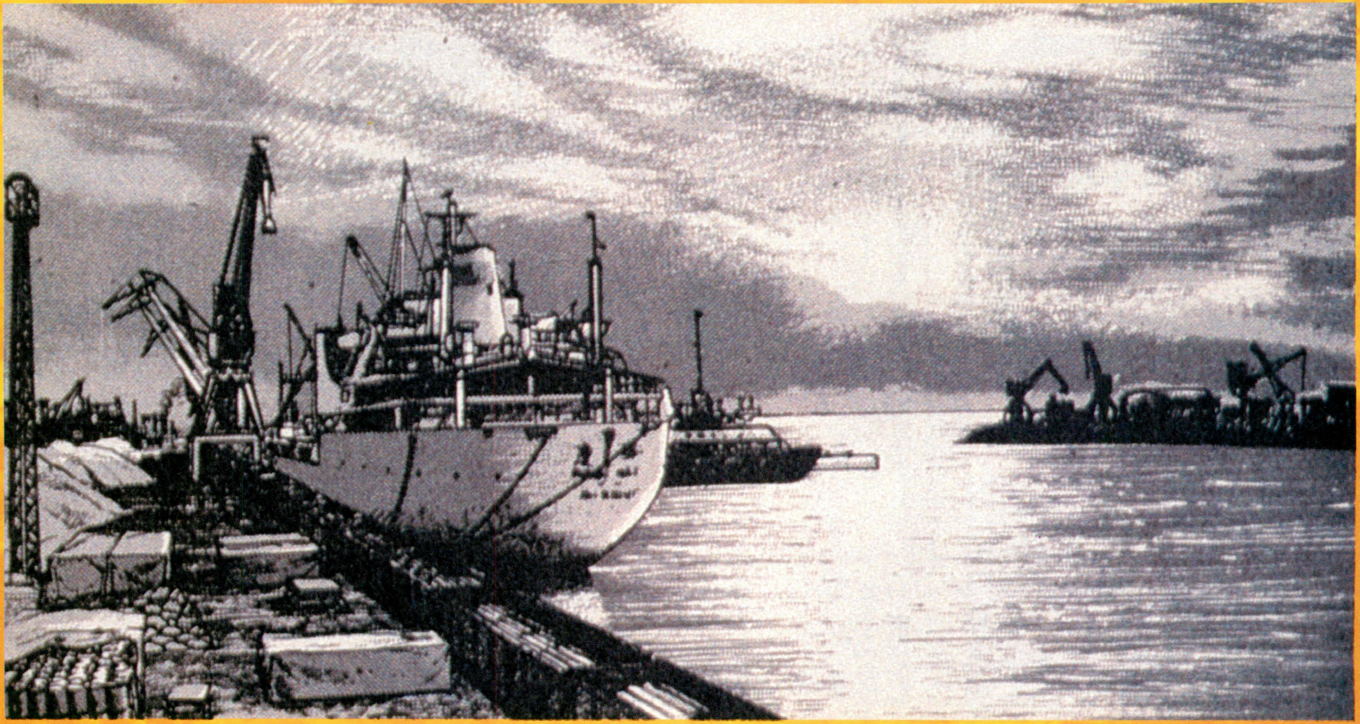
「戦争くらいオレの好きなようにやらせてくれ」と。

幸い、日本国憲法には表現の自由や言論の自由という項目があります。これは人に迷惑をかけないなら、何をして遊ぼうがかまわないと、解釈ができます。ウォーゲーマー最後の砦は、日本国憲法ということになりますね。

いや、待てよ、日本国憲法第9条って……。



「気分はもう戦争」矢作俊彦・大友克洋 （双葉社刊）



シミュレーションゲームをより楽しむためのサブ・テキスト

攻略本片手にだれかの描いたストーリーをなぞるなんてつまらない。自分だけの歴史をモニターの中にシュミレートするためのゲーム別サブ・テキストはこれだ。

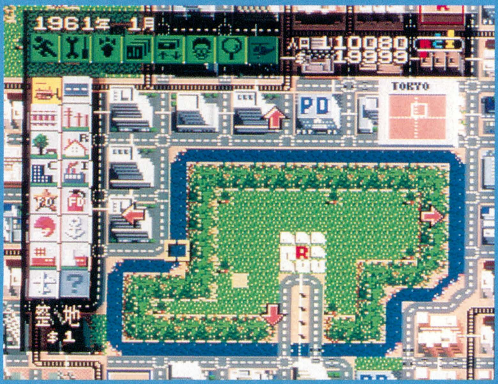
『シムシティー』にはこのテキスト

このソフトの目的はともかく人口を増やし、都市を繁栄させるところにある。だが、当然のように実際の都市では、人口増加＝繁栄とはなっていないし、むしろ、ただひたすらにビルだけが並んでゆく眺めは、無味乾燥なイメージしか湧いてこない。

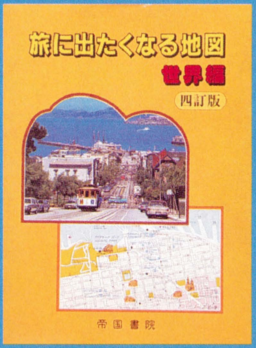
自分の手で一つの都市をまるごと開発できる、もしそんな機会が与えられたらどうするか。僕だったら、世界一自分が住みやすい街をつくる。ただ、むやみに人や建物が多い、交通の便がよいばかりが住みやすい街じゃない。公害で街全体が灰色に薄汚れていたっていいし、人が数えるほどしかいない閑散とした風景でもいい、ともかくだれが何と言おうと、「自分自身が住み心地よい」街。

そんな、より自分の理想に近い都市をつくるために最適なのが、この『旅に出たくなる世界地図』だ。普通の地図と違って、これは世界の主要86都市の市街図が収められた、言ってみれば旅行ガイド・ブックのダイジェスト版のような「見て楽しい地図」。ページをめくりながら、自分の住みたい街を空想するのもいいし、いくつか選び出して、それを参考にモニターの中に同じような街をつくり出すのもいい。

地図以外にも各都市の紹介コメント&歴史的背景も併記されている美しい街はどれも独裁者が一代で築き上げたものばかりだ。善き市民の代表よりも、強固な独裁者になること。それが、理想の街をつくり上げるための第一歩なのだ。



●『シムシティー』(任天堂／スーパーファミコン／¥8,000)
いまやシミュレーションゲームを代表する存在になった「都市計画推進」ソフト。自分のつくり上げた街が拡がってゆくのはなかなか壮観だし、怪獣モードで崩壊してゆく街を眺めるのもまた一興。いろんな楽しみ方が出来る、「使い勝手のいい」シミュレーションゲーム。©1989　Maxis



『旅に出たくなる地図・世界編』(帝国書院／¥2、900) 都市発展の歴史、発祥の由来について詳しく書かれた読み物として面白い地図。

『三國志』にはこのテキスト

歴史的にも有名な英雄譚を元にシミュレーションゲームをつくる利点は何か？　やっぱりそれは「とっつきやすさ」だろうと思う。街をつくったりや星をつくったりの目的が漠然としたゲームに比べて、具体的なヒーローがいるほうがイメージも湧きやすいし、ゲーム目的も明確でわかりやすい。「だれでも気軽にゲームの世界に入り込める」ことをめざしたゲームだったら、サブ・テキストも、わかりやすく、イメージを膨らませるのに役立つものにするべきだろう。

けれど、だからといって漫画の『三国志』や原書を選んだのではつまらなすぎる。そこでゲームに登場する英雄たちの人柄よりも、ゲームの背景をよりわかりやくすするためのテキスト、『英雄ありて』と『「三国志」の知恵』の2冊を選んでみた。基本的にどちらもいかに勇敢に戦ったかよりも、どんな場所で生まれ、どんな背景で育ったかに焦点をあてた本で、「なぜ彼らがこういう行動をとったのか」という謎を克明に解き明かしてゆく。

歴史ゲームをプレイするのに、歴史書を読んで「学習」する。たしかにそれも悪くはないけど、歴史上の英雄は、やっぱり歴史の中にしかいないのだ。

せっかく英雄を思いのままに操れるのなら、三国志の英雄の真の姿を知り、自分だけの英雄像をつくらなくちゃ意味がない。そのためには最適のテキストだと思う。



●『三國志III』(光栄／スーパーファミコン／¥14,800)
義理と人情。そして大義と名分が交錯する、なかなか人間味あふれるシミュレーションゲーム。中国史にうといとわかりづらかったり不親切な展開もあるけれど、人生の機微を味わえる通好みのソフト。©KOEI

『英雄ありて』(陳舜臣／PHP研究所／¥1,500)
『「三国志」の知恵』(狩野直禎／講談社／¥600)



『大戦略』にはこのテキスト

現代戦をテーマにしたシミュレーションゲームの利点は、何と言っても実際の戦争につきまとう「血なまぐささ」を味わわなくていいところだ。決して戦禍に追われた民衆の悲惨さや、戦場に転がる兵士だちの無残な屍を目の当りにすることはない。ともかく純粋に兵器の持つポテンシャルを徹底的に比較し、楽しめるのだ。



『【大図解】最新兵器戦闘マニュアル』(坂本明／グリーンアロー出版社／￥2,000)

ここでは、ごく単純に「最新兵器戦闘マニュアル」を選んだ。最新兵器の克明な性能データ、戦闘法、戦略ミッションが載ったこの本を見ながら、画面の中の「流血のない戦争」を徹底的に楽しめばいい。生易しいヒューマニズムや博愛主義は全て捨てて、ひたすら敵国を叩きのめし、勝つ。そして勝利の喜びに浸る。ほかに余計な思惑や思想は、一切不要だ。だいたい、僕らは自分が傷つくのは嫌だけど、他人が争っているのを見るのは大好きなんだから。湾岸戦争だって、まるで映画を楽しむようにテレビ画面を見つめていたんだから。人殺しのための道具がいかに優秀か、どれだけ恰好いいかを味わうのには、ぴったりのテキスト。

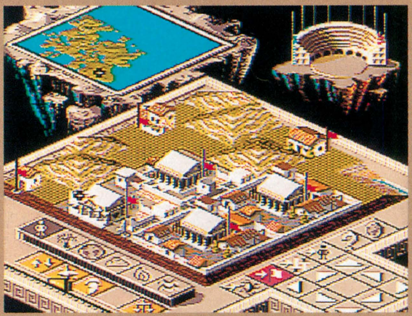


●『大戦略エキスパート』(アスキー／スーパーファミコン／￥9,800)
"戦略ゲームといえばコレ"といわれているほど代表的な戦術シミュレーションソフトのスーパーファミコン版。各国の戦力がそのままゲーム上に戦力データーとして移植されている。ゲームを楽しみながら現在の、国際軍事バランスもわかるし、世界情勢の把握にも使える。その意味ではシビアなソフトだ。

『ポピュラス』にはこのテキスト

まさに神となり支配者の気分を味わうためのゲーム。その第2弾である、このソフトには、神技、英雄たちを操りオリンポスの神々に戦いを挑むというモードも追加されて、いよいよ「民族を育成させる」というよりも「民族を戦わせ、優劣を競う」ゲームという感触が強くなった。

ここで選んだサブ・テキストは2冊、「デビルマン」と「神曲」。デビルマンは言わずと知れた永井豪の不朽の名作漫画。神曲は史上初のマッド神学家ダンテの一大宗教叙事詩。2冊の本とも描いているのは、神、悪魔どちらも表面だけでは判断がつかない、善悪は表裏一体なのだということだ。ポピュラスをプレイするうえでも必要な行動原理はただ一つ、決して神＝善ではないということ。名ばかりの神は時として、悪魔以上に冷酷に残忍になる。生易しい正義を掲げていたら、エンディングを迎えることは絶対に出来ない。ただひたすら敵種族を殺戮し味方種族を繁栄させてゆく、それが神である自分の使命だ。デビルマンも神曲も、それを嫌というほど教えてくれる。



●『ポピュラス2』(イマジニア／スーパーファミコン／￥9,800)
文字どおり「神になれる」シミュレーションゲームの第2作目。1作目よりもますますプレイヤーのファシスト度が増大してきている。
神という名のもとに、自分の指先ひとつで、民衆を繁栄にも滅亡にも導ける。地震も洪水も火山の噴火も自由自在。目的のためならどんな天変地異も容認される、支配者願望を充分満たしてくれるソフト。

『シムアース』にはこのテキスト

モニターの中に映し出される、宇宙から惑星を見下ろした時の光景。まさにシミュレーションならではの、現実ではほとんど不可能に近い体験をさせてくれるソフトなのだけど、実際にその体験をしたアストロノーツたちの宇宙&地球帰還後の心理変化をリポートした『宇宙からの帰還』がまず最初のサブ・テキスト。だれもが知っているノン・フィクションの傑作だ。この本を読んでとりあえずは自分も完全に宇宙空間にいる気分に浸ってほしい。活字嫌いの人でも絶対に興味深く読めるはず。

次に挙げるのは独断と偏見で選んだ文部省の『環境教育指導資料』と辛口の『環境保護運動はどこが間違っているのか』という正反対な内容の2冊。ゲームを進めるうえでの、このソフトの楽しみ方も完全にふたつに分かれると思う。ひとつはよりよい環境と、生物の繁栄に努める善き創造主。もうひとつは気のおもむくまま環境を変えてゆく、生物にとっては憎むべき創造主。文部省選定の「正しき」資料を参考にするか、自称エコロジストの馬鹿さ加減を暴く後者を読んで暴君に徹するかは好みだろう。僕なら完全に後者を選ぶけど。だって、シミュレーションゲームの醍醐味はやはり、すべてを思いのままに操り翻弄出来る、悪魔の魅力なのだから。



〔左から〕①『宇宙からの帰還』(立花隆／中央公論社／￥580) ②『環境保護運動はどこが間違っているのか？』(槌田 敦／宝島社／￥980) ③『環境教育指導資料(中学校・高等学校編)』(文部省／￥400)



●『シムアース』(イマジニア／スーパーファミコン／￥9,800)
シム・シティの惑星開拓バージョン。これもまた違った意味で、創造主の気分を味わえる。だが、ともかく後半になるとめちゃくちゃ難しい。生命の発祥が一つの奇跡だというのを、身をもって体験出来るソフト。

SIMULATION GAME

最新情報!! 注目の新作シミュレーションゲームはこれだ！

SFC 『項劉記』

"三国志"以外の中国戦乱物語

●光栄●4月6日発売予定●¥12800●スーパーファミコン●カートリッジ

中国の戦乱は三国志時代だけじゃない

世の中が乱れると英雄が輩出され、勢力争いが起きる。ある者は歴史の流れに乗って力をつけ、ある者は流されて姿を消す。そんな時代をテーマとしたシミュレーションゲームは、プレイヤーの心を争乱の時代へと駆り立て、プレイヤー自身に激動の歴史を体験させてくれる。

このタイプのゲームのテーマとしてもっともよく取り上げられる時代は日本なら戦国時代、中国なら『三国志演義』で有名な三国時代である。だが戦乱の時代がこのふたつだけだったというわけではない。『項劉記』の舞台となる「漢楚の戦い」も数々の英雄が登場し、熱きドラマが展開された戦乱の時代の物語なのだ。

「漢楚」と聞いてピンときた人はかなりの中国通だろう。かの有名な『三国志演義』では滅亡寸前の王朝として漢帝国が登場する。この漢帝国が建国されたのは『項劉記』のテーマになっている時代なのである。

勇猛の項羽と穏和な劉邦 中国を制するのはどちら？

『項劉記』にはふたりの主人公がいる。ひとりは自分自身の戦の強さなら天下無敵の項羽、もうひとりは人材を把握して利用することにはだれよりも長けている劉邦だ。わかりやすくたとえると、項羽は「ひとりでなんでもバリバリこなす独断先行型若手社長」であり、劉邦は「部下を上手に使いこなし意見も取り入れる老練柔和型社長」といったところだ。プレイヤーはこのふたりのいずれかを担当する。

『項劉記』では彼らと、彼らをとりまく数々の勢力が中国全土に散らばり、それぞれが覇権を狙っている。ふたりの主人公以外の勢力は外交交渉次第で味方にもなるし敵にもなる。

もっとも彼らを味方につけたからといって、彼らの軍隊を自由に操れるわけではない。あくまでも味方として支援し、お情け程度に敵に立ち向かうというだけの話だ。いかにも頼りない話ではあるが、これも彼らなりの処世術なのかもしれない。

その後彼らを放っておくと、いつのまにか敵方に誘われて自分のもとから離散し、敵側についてしまうこともよくある。自分の直属の武将のみならず、味方になった勢力にも時には資金を与え、気を配らねばならないのだ。その他の勢力との駆け引きこそが『項劉記』最大の特徴でもあり、魅力でもある。

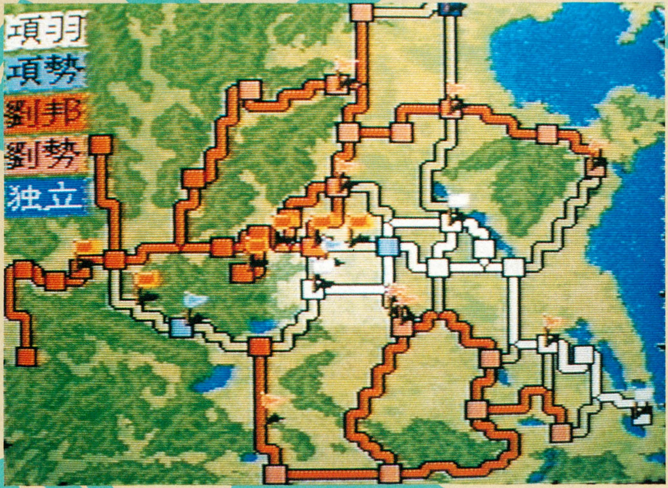
ボーダーレスマップが真の緊張感を体験させる

『項劉記』のもうひとつの特徴はボーダーレスマップという点にある。ほとんどの国取りシミュレーションでは、いくつもの国や地域に分割されたエリアごとに支配権を争うエリア制を採用している。最近では城や都市のような拠点と、その拠点を結ぶ道でマップをつくるというタイプのものも出てきたが、まだまだエリア制が主流だ。

ところが『項劉記』には、境界やエリアといったものがいっさい存在しない。マップには都市や街道があるけれど、それ以外の場所にも自由に部隊を動かすことができる。部隊は広大な大陸を縦横無尽に駆けめぐることができるのだ。部隊そのものの存在を相手に悟られないように移動する「伏兵移動」なるものも可能なので、緊迫感あふれたゲーム展開が楽しめる。

ここで先ほどの外交によって味方につけた他勢力が威力を発揮する。味方になった他勢力の都市からは物資を補給できるのだ。つまり遠く離れた敵都市まで一気に遠征し、そばの「味方の他勢力」から物資を得て戦えるのである。敵の意表をつく行動も不可能ではないのだ。

行動の自由度が高く、仲間とともにじわじわと敵を追いつめていける『項劉記』には、ほかの歴史シミュレーションにはない「歴史への一体感」を感じとることができるかもしれない。



『信長の野望』『三國志』『蒼き狼と白き牝鹿』に続く歴史ＳＬＧの新シリーズ。パソコン版からの待望の移植だけに、内容の充実度は申し分ない。舞台は中国史に名高い「漢楚の戦い」



せっかく手を組んだ他勢力もほっておくとすぐに裏切ってしまう（トホホ）ので注意が必要



まったくタイプの違う項羽と劉邦、どちらを選ぶかはプレイヤーしだいだ



各武将の能力や適性をじゅうぶんに知っておくこと。起用法によって戦略に応じた編成を行なえるのだ



地形の違いも勝敗に関係する。伏兵移動（姿を隠した移動）も可能という細かさで、リアルな緊張感をだす

SFC

アメリカ版『信長』的シミュレーション
独立戦争 ~Liberty or Death~
●光栄●3月18日発売予定●￥11,800●スーパーファミコン●カートリッジ



プレイヤーはアメリカ軍最高司令官ジョージ・ワシントン、イギリス軍最高司令官トーマス・ゲージのどちらかの立場をとる。内政で市民の支持率を高めたり、兵糧を増やしたり、といった点はほかの光栄ものと同じ



敵の正規軍を完全に全滅させるとプレイヤーの勝利。といってもそこに至るまでの道のりは長く地道だ



イギリス側になった場合は、各地で起こる独立運動をなんとか阻止しなければならない


戦闘では、歩兵、騎兵、砲兵、ゲリラを使える。ゲリラをうまく使えばハデな特殊攻撃も可能



アイテムや人物、地理に馴染みがないのが欠点!? アメリカ人にとっては身近なテーマだが……

時は18世紀半ば。アメリカ大陸大西洋岸に広がる13のイギリス植民地は、人口増加とともに拡大の一途をたどり、ついにはその勢力は五大湖周辺にまで及び、当地を支配していたフランス軍と衝突、「フレンチ＝インディアン戦争」が勃発した。

戦争には勝ったものの、多大な軍費にイギリス財政は悪化し、その対処策として、1764年「砂糖法」、翌1765年「印紙税法」を制定、植民地への課税を強化した。

植民者たちはこれに反発し、各地で抵抗運動を起こす。イギリスは軍隊を派遣し、事態の収拾に努めたが、逆に反感を買い、状況は険悪になる一方であった。そんな1773年12月、マサチューセッツ植民地で歴史に名高い「ボストン茶会事件」が起こり、怒ったイギリスは厳しい報復措置を執る。これに反発する13植民地は一致団結、それぞれの州の代表により第1回の大陸会議が開催され、いっそう対イギリス色を強め、1775年3月には、パトリック・ヘンリーが「自由か、さもなくば死を(Liberty or Death)」と、広く独立の精神を訴え、もはやイギリス本国との戦争は避けられなくなった。

蜂起したアメリカ市民軍は、1775年4月「コンコードの戦い」、5月「バンカー・ヒルの戦い」と駐留イギリス軍にしたたかな損害を与え、アメリカ市民に独立の希望を与えた。

そして1776年7月4日、大陸会議において「独立宣言」が承認され、13の植民地はアメリカ合衆国となったのである。

しかし、独立は果たしたものの、アメリカ軍の状況は決して芳しくなかった。軍需品や兵力の不足は覆うべくもなく、対するイギリス軍は本国より続々と援軍が到着。力の差は開く一方で、8月「ロングアイランドの戦い」では手痛い敗北を喫し、撤退を重ねるありさま。

12月、ここで敗れれば全滅という危機に、アメリカ軍は一か八かの賭けにうって出た。イギリス軍の隙をついて奇襲をかけ、「トレントンの戦い」に勝利。賭けは見事に成功。次いで「サラトガの戦い」でイギリスの本軍を破り、俄然勢いづいた。

そして1778年2月には、フランスがアメリカと同盟を結び、イギリスに参戦。フランスの軍事的・経済的援助を受け、徐々に戦局は好転。ついにヨークタウンでイギリス軍主力を破り、1783年9月3日、パリで平和条約が結ばれ、アメリカの独立が正式に認められるに至るのである……。

と、前置きが多少長くなったが、そんなアメリカ独立戦争(アメリカでは独立革命と呼ぶ)をテーマにした歴史SLGがこの「独立戦争」だ。

プレイヤーはアメリカ軍最高司令官ジョージ・ワシントン(のちのアメリカ初代大統領)またはイギリス軍最高司令官トーマス・ゲージとなり、アメリカ軍から独立を勝ち取るため、イギリス軍なら植民地の反乱を鎮圧するため戦うことになる。

舞台となるのはアメリカ大陸東海岸のアメリカ13州(建国時の13州)とイギリスの直轄領2州。それらが全53の地区に分割され、地区を単位として内政・軍政を行なう。

内政では、市民の支持率を高め、金・食糧の収入を増やしたり、州を治める政治家の信任を得るよう努めたりする。この政治家の存在というのがやっかいで、いわば上役みたいなもの。プレイヤーは国の最高権力者ではなく、あくまでも州の代表たちによって選任された軍司令官にすぎない。よって、あまりにも信任度が低いと、大陸会議で不信任投票により解任されてしまう。

軍政では市民義勇兵を正規軍に登用して兵力の増強や、訓練度・武装度のアップ、人材の登用などを行なう。

戦力が整ったらいよいよ進撃。戦闘は光栄お得意のHEX戦。歩兵・騎兵・砲兵・ゲリラの4種類の兵科があり、それぞれの特徴を活用して勝利を目指す。

こうして自軍の支配する地区を増やしていき、最終的に敵軍を全滅させれば見事プレイヤーの勝利となる。

とまあ、ゲーム全体的のノリとしては、横文字のキャラがいっぱい登場すること、上役のご機嫌をとらなければならないこと、近代兵器が登場するHEX戦など、同社『ランペルール』に非常に近い。いささか乱暴だが、『ランペルール』のアメリカ版といってしまってもいいだろう。しかしまあ、アメリカ独立戦争といえば、世界史の教科書で名前ぐらいは知っているだろうが、世間一般の日本人にはあまりなじみが深いとは思えない。なんでそんなマイナーなテーマを採りあげるのかなあと思ったら、それもそのはず、光栄の海外(アメリカ)支部で開発されたソフトであった。なんでも、アメリカでは結構人気を博した(確かに、アメリカ人の独立戦争に対する思い入れの深さたるや、日本人の〝信長〟や〝三国志〟に対するそれの比ではない)とのこと。

とはいえ、ここは日本である。ゲームシステムは良くも悪くも光栄的で、安定したデキではあるものの、特にエポックメイキングなところは見られないし、そうなると、いかに感情移入してゲームの中に入りこめるかが、おもしろく遊ぶためのポイントとなるのだが、この『独立戦争』は歴史を知らないと辛い、といわざるをえない。

ジョージ・ワシントンを知らなくても、織田信長を知らない人はいないだろうし、関ヶ原の戦いはだれでも知っているが、ロングアイランドの戦いを知っている人はあまりいないだろう。例によってたくさんのキャラクタが登場するが、知らない人にとっては感情移入できず、苦労することになってしまう。

ただ、逆にいえば知っていれば面白くなるはずだということで、そういう意味では『信長』的ソフトだともいえる。『信長』ほかの戦国シミュレーションに飽きた人は、この際アメリカの歴史をチラッと勉強して、このソフトに挑戦してみてはいかがだろうか。

SFC

競馬の主役は騎手である
ダービージョッキー 騎手王への道

●アスミック●3月18日発売予定●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

最近は競馬ゲームがブームとなり、各メーカーがわれもわれもとソフトを発売している。けれども、似たようなものも多く、どれか1本をプレーすればほかのものは遊ぶ必要がないとさえいえる。ゲームごとにいろいろと趣向を凝らしてはいるようだが、馬を育成するという基本的な概念は一緒なので、結局2本目、3本目からは飽きがきてしまうのだ。日本のゲーム業界の特色といおうか、2匹目のドジョウ的ソフトのなんと多いことか！ これは競馬ゲームに限ったことではないけれども、あまりにも目につくのでいわせていただきました。

さて、この『ダービージョッキー』は、そんな世の中をあざ笑うがごとく、競馬ゲームに新風を送り込んでくれた。プレイヤーは騎手となり、さまざまなレースに出場し、馬を乗りこなしていくのである。競馬シミュレーションというよりも、騎手シミュレーションといったほうがしっくりくるかもしれない。競争馬育成型に飽きていた人たちは、こんなゲームが出てくるのを待ち望んでいたのではないだろうか。

競馬において、馬と騎手の果たす役目の割合は、「馬7、騎手3」といわれている。馬の実力で走るわけだから、馬の比重が大きいのは当然のことだ。だが、騎手に30パーセントもの負担がかかっていることを、みなさんはどうお考えになるか。これは、ペース配分、位置どり、仕掛けなどを騎手が的確に指示してやらなければ、勝てるレースも勝てなくなってしまうということなのだ。

一昨年の有馬記念を思い出してほしい。トウカイテイオーに騎乗していた岡部騎手が騎乗停止を受け、代わりに田原騎手が綱をとった。が、結果は11着と惨敗。トウカイテイオーは前走のジャパンカップを制していただけに、この敗北は騎手の腕のせいだと言われてきたのである。

しかし昨年の有馬記念では、その田原騎手が、1年ぶりに復活したトウカイテイオーを勝利へと導いた。まさに奇跡とも言える出来事に、観客はわが目を疑ったに違いない。このときはトウカイテイオーの実力だけが書き立てられたが、田原騎手の力なしにはこの偉業は成し遂げられなかったはず。1年前の悔しさを胸に秘め、トウカイテイオーの実力を120パーセント引き出した田原騎手こそ、レースの主役だったのである。

ちょっと話が長くなってしまったが、騎手という役目がどれほど重要かということはわかってもらえただろうか。『ダービージョッキー』では、プレイヤーは、馬の実力を引き出すためのその騎手になる。馬群からのすり抜け、ゴール前の競り合い、レース展開の読みなどの興奮を、思う存分楽しんでみよう。

ゲームは、プレイヤーが騎手学校を卒業するところからスタート。まずは講義を受け、馬の脚質、レースの展開、仕掛けのポイントなどの説明を聞く。それが終わったら、いきなり卒業レースだ。講義の内容を思い出しながら、とりあえず馬を走らせてみよう。

コントローラーの操作は、十字キーの上下で位置どりの変更。左右でペースアップ、ペースダウン。Aボタンでムチを入れる。ただし、ムチはゴール前までは使えないようになっている。と、たったこれだけの操作で、キミは馬に指示を与えていかなければならない。馬の脚質に合った位置どりをして、適切なところでスパート！ 仕掛けが早ければスタミナ切れでバテてしまうし、仕掛けが遅ければ足を余して先頭に届かなくなってしまう。微妙なタイミングが要求されるわけだ。先行馬なら、逃げ馬のやや後ろにつけ、最後の直線で前がバテたところを差していく。差し馬なら、中団に位置し、直線に入ってから抜け出すのがよい。気性の荒い馬だったら、終始、外をまわって落ち着かせる必要もあるだろう。そのあたりのことをきちんと考えてレース運びをすれば、必ずや勝利はキミの手に転がり込んでくるはず。まあ卒業レースに負けても、ちゃんと騎手学校は卒業できるので心配は無用だ。

卒業したら、関東、関西の厩舎の中から、所属厩舎を選択することになる。フリーの騎手になるまでは厩舎の変更はできないので、調教師のコメントを聞きながら慎重に決めよう。最初のうちは、騎乗依頼のくるレースは新馬戦や500万下などの条件戦ばかりだが、それらのレースで経験を積んでいけば、いずれはＧⅠレースへの道が開けてくる。目に見えるわけではないが、レースに出るたびに経験値が加算されていき、スタートがうまくなるなどの成長もあるので、地道に努力していこう。

厩舎を決めたら、いよいよ騎手生活の始まりだ。まずは騎乗依頼のきているレースの中で、どれに出場するかを決める。経験を積んだ騎手ほど、大きなレースに騎乗する機会が与えられるのだ。レースを選択すると、騎乗できる馬が2頭表示されるので、コメントを聞いて調子のよいほうに乗るべし。それが一流ジョッキーへの近道というもの。とはいえ、プレイヤーが苦手とする脚質などもあるだろうから、そのあたりは状況に応じて進めていくしかない。馬の調子よりも、自分の操作しやすい脚質を重視したほうが、よい結果を生むようだ。

そうしたら、いよいよ本番、レースのスタートである。始めのうちはうまく流れに乗れないかもしれないが、数をこなして慣れるしかない。この脚質の馬ならこう乗る、などの知識は、体で覚えるのがいちばんだ。

騎手として、ＧⅠレースの制覇、コースレコードの塗り替え、リーディングジョッキーといった記録にチャレンジし、競馬の違った一面を体験してほしい。条件を満たすことによって、海外レースへの参加、地方競馬への招待、夢のオリジナルレースなどのイベントも発生するので、こちらにも挑戦して、一流ジョッキーの人生を堪能しよう。

時間を忘れてしまうほどハマってしまうゲームなので、寝不足にだけは気をつけて。



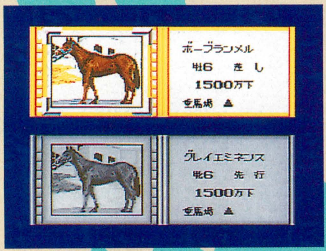
競馬予想→競争馬育成ときて、ついには騎手＝乗り手をシミュレーションするソフトが登場！ 競馬ゲームも進化しているのだ。この試みが競馬ゲーム界を変えるか!? 乞うご期待



自分でムチをふるい、馬をコントロールする。臨場感はこのうえない



騎手学校を卒業して下位レースを体験し、やがてはＧⅠ制覇をめざす



レースで微妙なかけひきなどもあり、手応えのあるソフトだ



レースに出るたびに経験値が上がり……とこのへんは育てゲームっぽい

SFC

2本のソフトがひとつになった!

スーパー本命 GI制覇

●ニチブツ●発売中●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

競馬ソフトと呼ばれるものには2種類あって、ひとつはシミュレーションゲーム、ひとつはレース予想ソフトだ。競馬ファンならば両方とも揃えておきたいところだが、だいたいひとつ1万円と計算すると、2万円もの出費になってしまう。それだったら、まだ自分で予想を立てて馬券を買ったほうがマシ。どこかに、競馬ゲームが楽しめて、おまけに予想までできてしまうような、競馬フリーク向けのソフトはないものだろうか。と、お考えのみなさんに、じつはよい知らせがあるのだ。競馬シミュレーションと、勝馬予想ソフトがひとつになった『スーパー本命 GI制覇』が登場したのである。ふたつのソフトがひとつになって、しかも価格は1本分。なんだかどこぞのスーパーのお買い得市みたいだけれども、20歳以上のみなさん方にとっては本当にありがたい1本だろう。

しかし、「2本のソフトがひとつになった」なんて聞くと、悪い印象を持つ人が必ずいるはずだ。「もしかしたら、どちらか1本は適当なつくりなのでは」、なんて感じ。まあこういったイメージはいままでのゲーム業界が生み出したものなので、自業自得といってしまえばそれまでだ。けれども、このソフトに限ってそんなことはないので、それをこれから説明していこう。

まずはシミュレーションモードのほうからだ。これは、プレイヤーが馬主となってサラブレッドを育成し、大レースに挑戦させるといった、既存の競馬ゲームとまったく同じコンセプトの代物。だが、クオリティだけを見ればかなりレベルが高いので、正直なところ、シミュレーションモードだけで1本のソフトにしてしまっても、だれも文句を言う人はいないはず。

ゲームは、2000万円の資金と1頭の肌馬を持ってスタート。牧場、厩舎、競馬場を行き来しながら、繁殖、仔馬の購入、調教、レース出走などの事柄をこなしていく。1本でも競馬ゲームを遊んだことのある人には、もうおなじみのシステムだろう。ただ、このゲームの場合、最大出走頭数が18頭という特徴がある。これはいまの中央競馬の最大出走頭数と同じなので、なぜだかレースシーンになると興奮してしまうのだ。実際のものと同じということは、プレイする側から見れば重要な要素になる。それだけ難度が高いということもいえるが、めげずにGIレース制覇を狙っていただきたい。

次に、勝馬予想モードについて。このジャンルにおいては、ニチブツは『本命』、『勝馬伝説』といったファミコンソフトを発売しているので、完成度の高さはある程度うかがえる。それらのソフトが、さらにパワーアップしたものと考えてもらえばよい。では、レースの予想をする際、どんな感じで作業を進めていけばよいのかを、ここで解説しておこう。

まず、競馬新聞は必須。ないとお話にならないので、近くのコンビニエンスストアか、駅の売店で買ってこよう。そうしたら、データ入力開始だ。予想レベルがビギナー、スタンダード、エキスパート、プロフェッショナルの4つに分けられているので、自分に合ったものを選ぶとよい。ビギナーが20項目、スタンダードが24項目、エキスパートが26項目、プロフェッショナルが28項目のデータをそれぞれ必要とする。これは馬1頭に対してなので、出走頭数分、入力していかなければならない。中には、どうせやるなら項目が多いほうがいいだろう、と考える人もいると思うが、レベルが高いものはかなりの競馬の知識を必要とする。したがって、ヘタに間違ったデータを入力するよりは、ひとつレベルを下げたほうが確実な予想を得られるのだ。

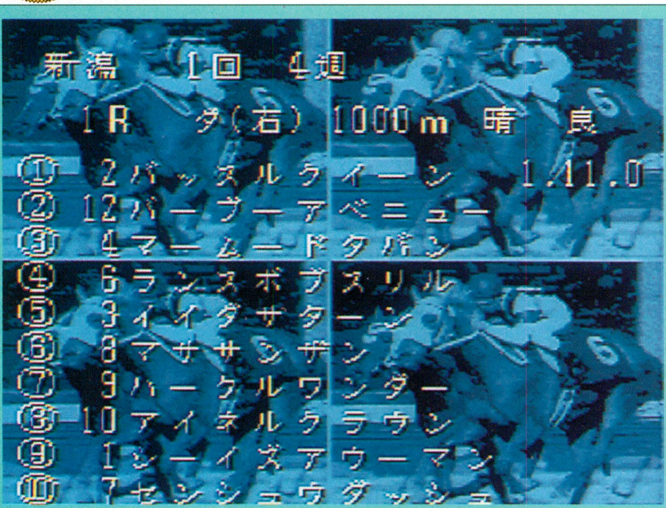
それではもう少し突っ込んで、今度はデータの項目を見てみるとしよう。最初に、レースのグレード、開催地、コース、レース距離、レース番号、出走頭数といったレースデータを入力。これは競馬新聞を見ればすぐにわかるはずだ。それが終わると、今度は各馬のデータ入力になる。馬名、性別、年齢、毛色、獲得賞金、中休み、休養明け、負担重量、前走成績、距離成績など。このへんになると、競馬新聞の見方がわからない人にとってはかなりつらい作業になるだろう。それに調教レベル、オッズ、予想記号のデータを加えて、ビギナーレベルの入力は完了。全然ビギナー向けじゃないような気もするが、これが予想において最低限必要なデータであるならば、ひたすら入力するしかない。

スタンダードになると、前走タイム、前走馬体重、持ちタイム、重馬場成績といった項目が増え、エキスパートでは脚質、馬体重、プロフェッショナルでは、芝およびダートのコース成績、血統などのデータが追加される。ここまでくると、ただの競馬ファンという程度ではもう手に負えない。予想屋さんの域に達しているようだ。

と、こんな感じでデータを打ち込むと、画面上で実際にレースを再現してくれる。もちろん最大出走頭数は18頭。レースが終了すると、単勝、複勝、枠番連勝、馬番連勝それぞれの予想結果が表示されるので、参考にして馬券を購入してみよう。もし外れてしまっても、これはあくまでも予想に過ぎないので、ニチブツに苦情の電話をかけたりするのだけはやめてほしい。(結構そういう人が多くて、メーカーも困っているようだ)

そんなわけで、予想モードのデキのよさはわかってもらえただろうか。さきほどシミュレーションモードだけを1本にしてもよいと言ったが、こちらもまったくそのとおり。1万円もの大金を払って手に入れるのなら、お得なほうを選ぶのが人として当然のことだろう。

ただ、ひとつだけ言わせてもらうと、予想ソフトというのはなぜ競馬新聞なしには使えないのか。ある程度の馬のデータを、あらかじめインプットしておいてくれてもよいと思うのだが……。容量の関係もあるのかもしれないが、次はぜひともそういった予想ソフトを開発してもらいたいと願う。



シミュレーション＋予想ソフトというおいしい内容。しかもそのどちらも充実しているというから、泣かせる。レースシーン、調教の場面もしっかりつくりこんである。単なる競馬ファンも、"馬育てゲー"マニアも満足するハズ



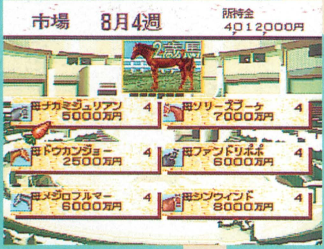
1本ぶんの価格で2倍楽しめる！　お買い得感いっぱいのソフトだ



すでに『本命』『勝馬伝説』でキャリアを築いているニチブツが制作



予想モードは初心者には難しいかも。まずは競馬新聞で勉強しよう



ビジュアルも前作よりグーンと美しくなり、迫力も増した

SFC

スーパーロボット大戦EX

人気キャラが錯綜するごった煮ワールド

●バンプレスト●3月25日発売予定●¥9、800(予価)●スーパーファミコン●カートリッジ

ガンダム、マジンガーZなど、人気アニメのロボットが集まり、大活躍する寄せ鍋的シミュレーションゲーム『スーパーロボット大戦』シリーズ。去年SFCで発売された『第3次スーパーロボット大戦』が好評なので、名前を知っている人も多いだろう。そのシリーズ最新作が登場する。その名は『スーパーロボット大戦EX』。

EXというとおり、ゲームのシナリオや設定は、外伝的な内容になっている。いままでのシリーズが近未来の地球や宇宙を舞台にしていたのに対し、今回は一変してファンタジー風の世界。地球の内部に空洞があり、そこで人が生活しているという設定だ。地上に住んでいる人を、ゲーム中では地上人と呼び、シナリオに深くかかわってくる。

このシリーズの特徴は、アニメのキャラクターがそのままの雰囲気で登場すること。今回ももちろん、セリフやロボットの攻撃など、原作に忠実だ。とくにアニメ処理された戦闘シーンでは、ロケットパンチを使えば画面上で実際に〝腕が飛んでいく〟シーンが映し出されるという凝りよう。しかも武器は各ロボットごとに数種類あるので、アニメーション数は相当な数に上ることは想像に難くない。

さてゲーム内容を説明しよう。一般的なシミュレーションゲームと同じく、ターン性で敵味方交互にゲームを進行する。ヘックス表示はないが、移動範囲や有効射程範囲は表示されるのでわかりやすい。多くのユニットは攻撃用の武器を複数持っているが、武器にはそれぞれ弾数が設定されている。いつ、どこで、どの武器を使うかが、ゲーム攻略のポイントになるだろう。

すでに説明したように、戦闘シーンはアニメっぽく演出されている。武器によってアニメも変わるし、戦闘BGMもロボットによって変わる。この徹底ぶりはすごい。ウインドウ表示されるパイロットの顔とセリフも、戦闘を盛り上げるのにひと役買っている。

ゲームをスタートすると、今回は2種類のシナリオがあることがわかる。さらにふたつのシナリオのほか、トレーニング用のモードも備えられている。このトレーニングモードでは、このゲームで遊ぶうえで欠かせない、専門用語や戦闘方法を、実例を交えて教えてもらえる。

ふたつ用意されているシナリオだが、これが単に異なったシナリオが2本になっていない点が新しい。同じシナリオを、違う立場から、違う場所から見たらどうなるか、という試みがなされているのだ。このことにより、登場人物や事件が変わるのはもちろん、より深くシナリオを理解することができる。それぞれのシナリオが、前作『第3次スーパーロボット大戦』に比べると、半分の時間でプレイできることも、ユーザーにはうれしい配慮だ。

またゲーム中、セリフを選択できる場所があるが、選択次第でシナリオが違う方向に進む場合もある。つまり途中で分岐するってこと。マルチなシナリオになっているわけだ。

たとえば最初のシナリオの1面で、主人公が山賊に襲われるシーンがある。ここではセリフの候補として、「話を聞いてみる」、「山賊に情けは無用」という内容のものが挙がっている。前者を選べば、山賊のボスが情報を流してくれるうえに、仲間として戦闘に加わる。一方後者を選ぶと、同じ情報は流してもらえるが、山賊は仲間にならない。最初の面なので単純な選択だが、後半になればもっと深い選択も用意されている。

前作まではなく、今回新たに加わった要素として、武器の成長がある。最近のシミュレーションゲームは、戦いによってキャラクターが成長する、RPG的なものが多くなっている。しかしこのゲームでの成長は、それらとはちょっと違う。

まず敵を倒すと、お金と経験値が入る。経験値が一定量まで上がればレベルアップする。ここまではほかのゲームと同じだ。しかしこのゲームでは、マップクリア時に資金を使い、ロボットの性能を強化することができるのだ。しかも「反応」「装甲」など、必要な項目を最大7段階までパワーアップできる。単に「強くなる」だけでなく、「思いどおりに強くなる」わけだ。ほかのゲームとは思い入れが違ってくるのも当然だろう。

そこで問題の、武器のパワーアップについて。今回は武器もパワーアップさせることができるようになったのはいいが、武器の場合はロボットパーツの強化と違い、パワーが上がると命中率が下がってしまうという欠点もある。どこまで強化するか、バランス感覚がポイントになるだろう。

またシナリオに関しても、新しい要素が加わった。このシナリオは、主人公のセリフの選択次第で変化する、マルチシナリオだということ、2種類のシナリオは別物ではなく、同じシナリオをほかのキャラから見たものだということは説明した。

ここで問題になってくるのは、シナリオ1で仲間にしたキャラクターが気に入っても、シナリオ2ではそのキャラを仲間にできるとは限らないこと。シナリオが分岐するのは醍醐味ではあるのだが、思い入れがあるキャラに出会えないのも悲しい。

そこで新機能「ISS(インタラクティブ・シナリオ・システム)」が役立つ。たとえばシナリオ1で、Aというキャラクターに出会い、仲間になった。シナリオ2でも、ぜひAを仲間にしたいとしよう。その場合は、まずシナリオ1で、Aを仲間にしたデータをセーブしておく。そしてシナリオ2スタート時にISSを使うことを指示し、Aが仲間になったファイルを指定すればいいのだ。あとはコンピュータが、Aに出会うシナリオを用意してくれるってわけだ。

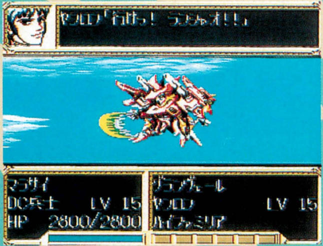
これらの斬新な要素をたくさん詰め込んだからといって、速度や操作性が犠牲になっていることはない。遊びやすく、テンポがいいことこそ、『スーパーロボット大戦EX』の魅力になっているのだ。シミュレーションが苦手な人にも遊べるぞ。



兜甲児からアムロまでが、同一ゲームに登場してしまうというこのスゴさ。それぞれのキャラクターに思い入れのある人には、こたえられない企画だ。各キャラがテレビと同じ得意ワザを披露してくれる点も嬉しい



懐かしのブレスト・ファイヤー。ゲームに興味がなくてもアニメファンなら涙モノのシーン



戦闘画面の迫力はなかなかのもの。ごった煮的なソフトにもかかわらず、シナリオもしっかりしている



今回は武器が成長する。しかも意図的に強くなれるので、感情移入度はほかのゲームとは格段の差



好きなキャラクターはセーブしておいて、シナリオ2にも起用することができる(ISS)

SFC

7つの海を舞台に波乱の人生を体験!

大航海時代II

●光栄●発売中●¥11、800●スーパーファミコン●カートリッジ

前作も好評だった、7つの海が舞台の光栄のリコエーションゲーム。西暦1500年代、ヨーロッパが最も活気に満ちていた時代が背景である。

シナリオは6つあり、各主人公は、リュートを好む心優しきポルトガルの貴公子、元スペイン海軍中尉で赤毛の女海賊、借金だらけのイタリアの冒険家、世界地図作成の夢をかなえるため旅立つオランダの若き地理学者、スペイン無敵艦隊撃滅を目指す英国軍人と多彩な顔触れ。それぞれ「公爵家を継ぐための試練として伝説のキリスト教国を探す」「兄と恋人の敵討ち」など、目的をプロローグできちんと説明してくれるので感情移入度はかなり高い。また、別の主人公が重要な脇役としてストーリーに絡んでくるので、次のシナリオでは一層愛着を持ってプレイできそう。キャラクターのグラフィックもかわいく、メインとなる航海のシーンも船の動きにさまざまな工夫が凝らされていて、魅力的なゲームに仕上がっている。

ただし、ストーリーを進行させるためには光栄ものらしい地道な作業が必要である。航海そのものに莫大なお金がかかるため、まずは費用を稼がなければならない。方法は主に貿易。ある土地で品物を安く買って別の土地で高く売るのが基本だが、それぞれの土地の特産物と相場を覚えるのはかなり大変である。最も効果的なルートの幾つかは情報として得られるが、利益を上げるためには、積載容量の大きい船に買いかえ、船団を整えなければならないので、またお金がかかる。しかも海が相手なので、突然の嵐で難破したり、海賊に襲われることもたびたびで、せっかくの努力が水の泡になる場合も多く、ストレスがたまる。だが、成功すれば投資したぶん、得られるお金は驚くほど大きい。また、この世界には銀行があって預金しておくと月3パーセントの利息がつく。ある程度お金がたまると利息だけで経費が出るようになるかもしれない。夜中に貯金通帳を眺めて楽しむ趣味がある人にはこれだけでも十分楽しいだろう。

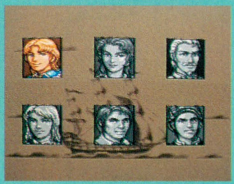
日夜、お金儲けに励んでいるうちにともすれば目的を忘れがちだが、同時にギルドで「輸送、購入」の仕事の依頼を受けたり、海賊を退治したり、未知の地域へ冒険に出かけたりして、「交易」「海賊」「冒険」の3つの名声を高めていけば、王様から勅命を授けられたり、執拗な敵が現われたり、重要な情報がもたらされるなど、要所要所、絶妙のタイミングで強制的にイベントが起こり、目標が提示される。主人公と一体化したプレイヤーは、運命という目に見えないひと筋の道が自分の前にあることを実感するだろう。

じっくり腰を据えて長時間楽しみたい人には絶対におススメの1本である。ゲームを通じて、「お金持ちになりたい」「名声を高めて人々に認められたい」などの夢をかなえ、波乱に満ちた別の人生を味わい尽くすことができるはずだ。

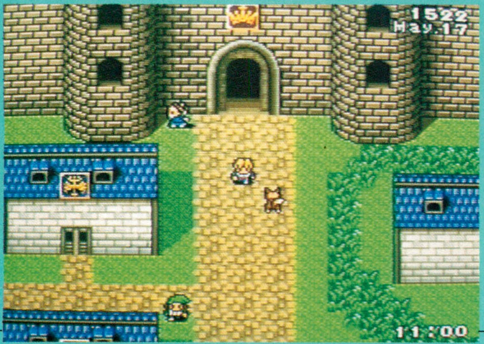
お金をためるか、野蛮に生きるか、それとも名誉をとるか……!



人物描写が細かいので感情移入度もグンと高まる。キミはどの人生を選ぶか?



ロールプレイング的な楽しさも持ち合わせたゲーム。ある意味で人生をシミュレートしている。冒険ばかりでなく貿易などの要素が入ってくる点がミソ



SFC

デジ・コミ風の異色シミュレーション!

機動警察パトレイバー

●ベック●4月発売予定●¥9、800●スーパーファミコン●カートリッジ

88年より、OAV、コミックス、テレビアニメ、劇場用映画と、メディアミックス戦略を順調に展開し、大人気を博している、近未来ポリスストーリーが『機動警察パトレイバー』だ。アニメファンの間では、そのリアルな世界観と、人間味あふれる個性的なキャラクターが織りなす独自のドラマ性で受けていて、高い年齢層にも人気のあるマニアックな作品である。

家庭用ゲーム界でも、その人気の高さから、ディスクシステム、ゲームボーイ、メガドライブ、PCエンジンとコンスタントにゲーム化されてきたが、今回のスーパーファミコン版をもって、ほとんどの機種を制覇したことになる。

本作の舞台となるのは、西暦2001年の東京。ハイパーテクノロジーの発展にともない多発するレイバー(産業用汎用作業機械)犯罪阻止のために組織された警視庁特殊車両2課、通称パトレイバー小隊。プレイヤーは、特車2課第2小隊に所属する、パトレイバー搭乗員である泉、太田巡査となり、首都圏で起こるさまざまなレイバー犯罪を解決していくのが目的だ。

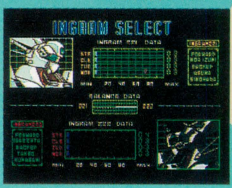
ゲームの進め方は、いわゆるシナリオを順次クリアーしていく形で、その数は20あまり。内容もバラエティに富んでいる。中には、街中に逃げ出したブタをつかまえたり、酔っぱらいレイバーを説得するなんてシナリオもあるのだ。むろん、そんなオチャラケたシナリオだけでなくそれらの細かい事件の背後には首都を崩壊させるような、巨大な陰謀が存在するという設定。残念ながら、その詳細は明らかにされてはいないが、スーファミ版オリジナルの女性キャラクターが、そのカギを握っているらしい。

シナリオの進め方は次のとおりだ。まず、隊長から、事件発生の報を受け、出動させるパトレイバー(1号機か2号機か)を選択し、出動。現場に到着して市街地のマップ上で、犯人の搭乗するレイバーを見つけ、説得や、戦闘を行なう。戦闘方法は、コマンド入力型。攻撃コマンドも、パンチやキックから、電磁警棒や飛び道具まで多彩だ。しかし、バッテリー量に制限があったり、周囲の建物への損害による制限などもあり、アニメライクに進んでいく戦闘モードにも、原作の持つリアルな雰囲気を壊さぬ配慮がなされている。

また、戦闘をこなすことで、レイバーのステータスを上げてパワーアップすることもでき、シミュレーションとはいえ、かなりRPG風(プレイヤーが、原作の登場人物として行動することも含めて)の味つけがされている。それに、シナリオ内でも登場人物同士の会話で、どんどんストーリーが進んでいく部分があり、デジタル・コミック的な楽しみ方もできる。

はっきりいって、純粋なSLGとはいい難い部分もあるソフトだが、原作ファンにとっては、もうひとつの『パトレイバー物語』として気楽に楽しめる、嬉しい作品である。

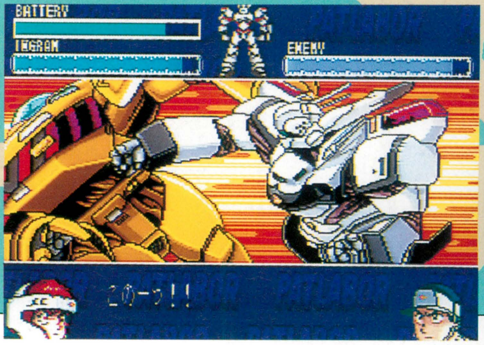
2台のイングラムを駆使して、首都圏におけるレイバー犯罪を防ぐのだ

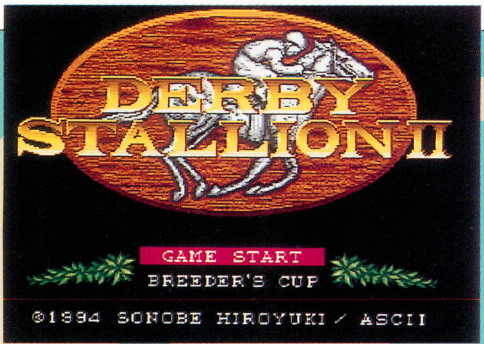


マップ上で敵レイバーを発見。状況に応じた的確な判断が必要だ



まるでCD-ROMを思わせるレイバーの戦闘シーン。大迫力で展開されるグラフィックは、原作のイメージを忠実に再現している





桜花賞、オークスといった牝馬限定のレースも採用。まさに競馬ファンの期待に応える仕上がりだ。プレイヤー同士で対戦できるのも大きな魅力

SFC

元祖競馬育成シミュレーション！ ダービースタリオンII

●アスキー●発売中●￥12、800●スーパーファミコン●カートリッジ

馬主兼調教師として競争馬を育て、大レースに出走させて勝利をつかむ。この競馬シミュレーションというジャンルを確立し、日本中をアッと言わせたのが『ベスト競馬ダービースタリオン』だったのだ。これはFC版で'91年の12月に発売されている。その後、関西版も楽しめる『ダービースタリオン全国版』が'92年の8月に登場し、競馬シミュレーションブームは輪をかけて広がっていったのである。友人と会えば自分の持ち馬の話で盛り上がり、会社に行けば上司から調教のコツを教えてくれ、とせがまれる。中央競馬ブームの影響もあって、ダビスタの存在は世界中に広がっていったのだ(多少誇大表現あり)。

そして今年、もう一度そのブームが訪れようとしている。ついにスーパーファミコンに移植され、『ダービースタリオンII』がやってくるのだ！

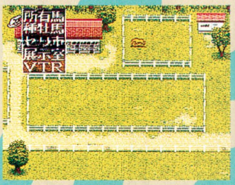
さすがにSFC版だけあって、前作と比較するとかなりの変更点がある。そのあたりを中心に紹介していこう。まず、当然のことだがグラフィック。これはハードの性能の差もあって、かなり描き直されている。サウンド面もしかりといったところだ。そして、大きな変更点のひとつとして、牝馬の生産、出走が可能になったことが挙げられる。

FC版では、データ量の制限からか、牡馬のみしか生産できなかった。ゆえに、桜花賞、オークスといった牝馬限定のレースは割愛されていたわけだが、『II』ではそのあたりがきちんと修正されている。これはファンの切なる願いだっただけに、声を大にして「ありがとう」と言いたいところ。

そして、調教メニューの追加というのもかなり重要な変更部分。従来の芝とダートの調教のほか、坂路、プール、ウッドチップなどが追加された。坂路は、脚に負担をかけずにスピードをつけられるが、レース中での故障が多くなる。プールは、主に馬体重の調整に用いるが、多少スタミナもつく。ウッドチップは、脚に負担をかけずにスタミナをつけられるが、疲労がとれにくいという欠点がある。これらの調教メニューが加わり、馬にかなり個性をつけられるようになったと思うのだが、それだけ難度も高くなったということではないだろうか。

さらに、レースの最大出走頭数が8頭から12頭になったり、種牡馬のデータがリニューアルされていたりと、細かい変更が結構見られる。けれども、あのサクサクと進行できる独特のシステムだけは、ほとんどそのままなのだ。これは、システム面に関しては前作ですでに完成を見ていた、というメーカーの自信の表われでもあるだろう。多少SFCのコントローラーに合わせて改良されてはいるが、このゲームシステムには文句のつけどころがない。元祖のこだわりというやつか。

最後に、ユーザー同士の馬を対戦させるモードもついたこと(なかなか心憎い演出である)を報告しておこう。



競馬シミュレーションの〝元祖〟なだけにSFC版の登場はうれしい



レースシーンの出走頭数も12頭まで増やせるようになった

SFC

競馬30年史に挑戦しよう サラブレッドブリーダーII

●ヘクト●5月発売予定●￥12、800●スーパーファミコン●カートリッジ

シンザンという馬をご存知だろうか。昭和38年にデビューし、皐月賞まで6戦6勝、その後日本ダービー、菊花賞を制し、みごとクラシック3冠馬の名誉を手にいれた馬だ。宝塚記念、天皇賞、有馬記念にも勝利し、生涯成績は19戦15勝。しかも負けても2着までで、連対率は100パーセントという、ものすごいサラブレッドだったのである。

そんなシンザンの時代から、最近までの30年間を忠実に再現し、競馬シミュレーションとして楽しんでしまおうというゲームが現われた。その名も『サラブレッドブリーダーII』だ！

前作の『サラブレッドブリーダー』はヘクトカップを制覇することが目的だったが、今回はかなりスケールが大きい。昭和39年から平成5年までの名馬たちに戦いを挑むのだから。

ゲーム自体は前作同様、プレイヤーがオーナー、ブリーダー、トレーナーのひとり三役になって、馬を繁殖し、育て、レースに出走させるというもの。けれども、『II』では戦う相手が違う。歴史に残る名馬たちが、そのときのそのままのメンバーで迎え撃つのだ。

たとえば昭和40年の有馬記念は、ヒカルポーラ、クリデイ、ブルタカチホ、シンザン、ハクズイコウ、ミハルカス、ウメノチカラ、ヤマトキョウダイの8頭が出走。キミの馬はこの中に混じって戦うことになる。天気は曇り、馬場状態はやや重だ。ちなみに1着賞金は800万円。このあたりもすべて再現されるようである。読者諸君のほとんどは、この時代にはまだ生まれていなかっただろうけど、競馬野郎が聞いたら小躍りして喜ぶほどの凝りようだ。

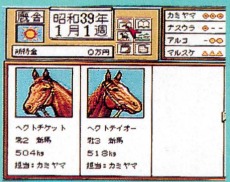
また、そこまでするからには、当然、馬のデータ量も膨大になる。種牡馬約300頭、繁殖牝馬約300頭、コンピュータ馬が約2万4000頭（うち実在馬は約8000頭）というものすごさ。従来の競馬ゲームと比べても、ここまでやっているものにはお目にかかったことがない。騎手も、古今東西200人以上が登場し、レースを盛り上げてくれる。

ほかにもさまざまな特徴が見られるので、簡単に挙げてみるとしよう。まずグラフィックだが、このゲームは馬の調子を表情から読み取るようになっている。その馬の顔が、前作では8パターンだったのに対し、64パターンに増えているのだ。それにレースシーンも手が加えられ、各競馬場の雰囲気がよく演出されている。リアルさが売りのソフトでもあるだけに、このあたりは他と比べてもひとつ上のクオリティを保っている。

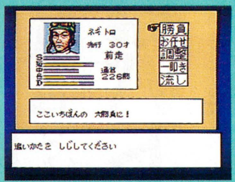
さらに、血統表は4代前まで表示されるようになり、インブリード効果が狙いやすくなった。牝馬は引退後、肌馬として牧場に残すことができるので、血統を楽しむという点においても満足のいくデキになっている。従来の競馬ゲームのマンネリ化を打破しようとする姿勢がうかがえるので、これは期待の1本といえるだろう。



現実のデータに基づき、ゲーム上で歴史上のレースを走る。これをシミュレーションといわずしてなんといおうか！　まさに究極の疑似体験ソフトだ



馬のデータ量は膨大。凝り性のあなたもきっと満足するはずだ



VTRでしか知らない伝説の名馬とも対決。ファンなら絶対に買いの1本

SFC

「女神転生」のシステムをSLGで
魔神転生

●アトラス●発売中●¥9、800●スーパーファミコン●カートリッジ

「悪魔召喚プログラム」や「悪魔合体」、近未来を舞台にした独特の世界観でマニアから圧倒的な支持をうけた『女神転生』シリーズ待望の新作は、シミュレーションゲーム。

従来の『女神転生』シリーズでは、2Dマップと3Dマップ上を移動して物語を進める形式だったが、『魔神転生』ではマップクリアー型のシミュレーションゲームにアレンジされた。

もちろん、独特の世界観やおなじみの「悪魔合体」などのシステムはいままでどおり健在だ。

マップ上の自キャラを動かして画面中の敵キャラを全滅(仲間にして減ったものも当然含む)、もしくは指定されたイベントをクリアーすれば戦闘終了。いままでの『女神転生』シリーズとかなり勝手が違うので、ずっとシリーズをプレイし続けてきたファンの中には、変更された戦闘モードなどに少々戸惑い、さらに、「こんなのメガテンじゃない!」と思うファンもいるかもしれない。しかし、『女神転生』シリーズのシステムには興味があるが、3Dダンジョンが苦手という人には、入門編として絶好のソフトだ。

物語前半のマップは低難度になっているが、徐々にマップクリアーの難度が上がり戦略的要素が濃くなってくる。少しずつマップクリアーの学習をしてプレーするわけだ。やっていればいつのまにか敵が全滅している物足りないシミュレーションゲームや、やたら戦略的すぎて難しいシミュレーションゲームなどに比べれば、初心者にもシミュレーション好きにも満足のいくプレーができるだろう。

ビジュアル画面も従来のシリーズよりもパワーアップされていて、パーティ表示がないぶん、戦闘時には画面の8割を使ってド迫力の戦闘シーンが繰り広げられる。画面には攻撃される側がつねに映し出され(当然、自分も攻撃されれば画面に映し出される)、呪文によってもビジュアルは違っているので、画面をじっと見ていれば何系の魔法で攻撃されたのかがひと目でわかるのだ。

さらに、「合体魔法」を覚えることにより邪教の館に行かなくてもマップ上で「悪魔合体」が可能になったり(ただし、戦闘中に悪魔合体をすると、仲間が減って不利になる可能性が高いので注意)、買い物をして装備を揃えるシステムがなくなったり(敵を倒してアイテムを手に入れる)、仲間も戦闘を重ねるごとにレベルが上がっていくなど変更点も多い。

シリーズ中に語られた「悪魔召喚プログラムは何人もの人間に送られている」という言葉の意味が、別の次元で成立したのが『魔神転生』なのだ。

当初はシリーズの要素をシミュレーションに移行しただけのソフトだろうと考えていたが、実際はシミュレーションゲームの新しい可能性を示した作品として完成しているようだ。

とにかく、『女神転生』シリーズのさらなる展開を今後ともよろしくお願いしたい。



独特の世界観がマニアの支持を受けている『女神転生』シリーズSLG版



「悪魔召還プログラムは何人もの人間に送られているのだ!」

SLGの新境地を開いた作品。マップクリアによってゲームを進めていく。ストーリー展開も『メガテン』シリーズらしく重厚だ



SFC

激動のパソコン業界を体験するSLG
トップマネジメントII

●光栄●発売中●¥14、800●スーパーファミコン●カートリッジ

海の向こうからDOS/Vという黒船が押し寄せ、まさに大砲というべきその驚異的なマシンパワーと低価格を目の当たりにして、大揺れに揺れた日本のパソコン業界。NEC、EPSONをはじめとする国産メーカーも対抗して、いままでの高い値段はなんだったんだと思わず叫びたくなるような、低価格・高スペック戦争に突入することとなったのは記憶に新しい。

そんな、今まさに激動のパソコン業界を舞台にしたビジネスSLGが『トップマネジメントII』だ。ビジネス系のシミュレーションが好きじゃないという人でも、他業種ならともかく、コンピュータ業界についてなら身近に感じて、ちょっと興味があるよっていうこともあるはず。

プレイヤーはコンピュータの大手ハードメーカーから要請を受けて社長に就任、ライバル会社と激しい市場のシェア争いにシノギを削ることとなる。プレイヤー自身の経営手腕を思う存分振るうのだ。

実際、社長のやらなければならないことは多い。期ごとに社員募集やライン購入、開発予算の決定など、会社の方針を決める大局的な判断を下す。月ごとには宣伝員・開発員の配置や取り引き条件の変更、材料購入数の決定などの実質的な経営の指示を、週ごとには営業員の配置や生産数変更、入札などの細かい調整を行なう。

加えて、ゲーム中にも景気の移り変わりがあり、しかも実際の景気変動(78~91年)に沿っている。波をうまく読んで対処していく経営センスが要求されるのだ。

このように、年間を通じて経営者としての意思決定を繰り返していく。あまりに結果がおもわしくないと、期末ごとに開催される株主総会で社長失格の烙印を押されてしまうので注意しよう。

こうして、決められた任期中にどれだけシェアを伸ばし、利益を上げられたかによって、最終的な経営能力が判定されるのだ。ビジネスの世界は結果が全て。一流の経営者を目指して頑張ろう。

ちなみに、ビジネスSLGというと、なんだかワケのわからない単語と数字ばっかり、といったイメージがあるかもしれない。しかしこの作品では、ビジュアルを多用して、視覚的にも情報が得られるようになっているので心配ご無用。また、だれにでも楽しめるように、比較的ゲームシステムもわかりやすくつくってあるにもかかわらず、会社経営の醍醐味、エッセンスはしっかり押さえてあるため、立派にビジネス体験することができる。今まで食わず嫌いだった人はぜひ一度挑戦してみてほしい。

このソフト、『II』とはいうものの、企業の社員研修用のビジネスソフトである『トップマネジメント』とはあまり関連はない。位置づけ的には、むしろVTR業界の経営SLGである『リーディングカンパニー』のパソコン業界版といえるだろう。

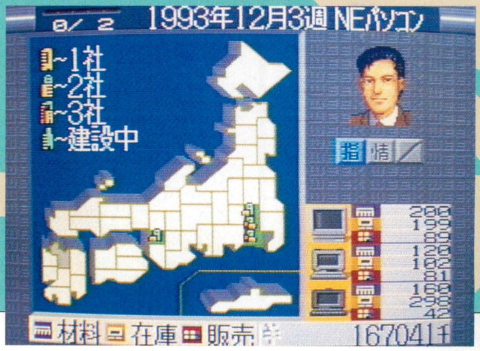
このモデルは98NOTE? なんて思いながらプレイするのも楽しい



社長のコメントや部下の声も画面上に表示される



全国規模での経営展開を要求される。社長といえども、やらなければならない仕事はかなり細かい。もしかしたら本当の会社経営より難しい!?



SFC

ガンダムファン必見のソフト

ギャラクシーロボ

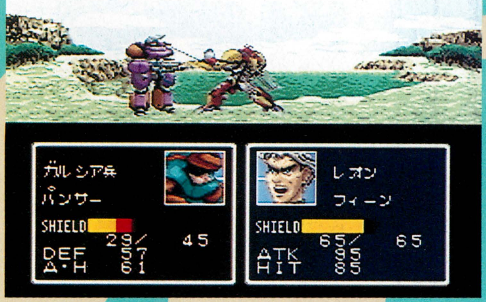
●イマジニア●3月11日発売●¥9、800●スーパーファミコン●カートリッジ

『シムアース』『シムアント』などの移植を手がけて定評のあるイマジニア初のシミュレーションRPG。

人類が宇宙へ旅立ち、ひとつの星にひとつの国家を形成するようになった時代を背景に国を追われた王子、王女らが「古代騎兵」というマシーンで戦う。ストーリーを展開するには、味方のユニットを使い主要キャラに「敵を一掃する」「ボスを倒す」「脱出する」などの目的を達成させ、マップをクリアしていけば良い。戦闘は簡単なコマンドを入力するだけでコンピュータが処理してくれる。戦闘の様子はリアルなアニメーションによって表示され、どのようなダメージが与えられたか、ひと目でわかる。ゲーム初心者でも楽しめるユーザーフレンドリーなつくりに加え、ダムの破壊や砂嵐といった地形効果を戦術に取り入れるなどの新しい工夫がこらされているので好感が持てる。

ただし、複数の主人公が同時進行で別々に行動するという映画的な演出が、かえって感情移入を妨げているのが惜しまれる。ストーリー重視の作品なだけに、主人公クラスのキャラを練り込んでほしい。とくにセリフや戦闘のたびに画面に登場する登場人物のグラフィックには向上の余地があろう。セリフにはかなり工夫が感じられるだけに残念だ。シミュレーションRPGの場合、普通のRPGに比べ、戦闘の回数が少なく、経験値が上がりにくいぶん、育てる楽しみが少なくなるので、キャラクターの魅力、とくにしっかりと構築された世界観が必要だ。この分野での名作『ファイヤーエンブレム』とシステムが似ているだけに、これを超える努力を要請したい。肝腎のストーリー自体、よくあるスペースオペラの粋を脱していないのも気になる。今後も同じ系統のゲームを手がけていくならば、さらにオリジナリティに富んだシナリオを期待したい。このソフトに限らず、あるジャンルで一定の成功を収めたソフト会社が新しい挑戦をするときは難しい。水準以上の作品が期待されるからだ。その結果、意気込みは感じられるものの有名ソフトの焼き直しで無難にまとまりやすい。このゲームもまた例外ではない。しかし、ここを出発点にさらに改良を加えていけば、必ず独自のソフトを生み出せるはずだ。次回は「シムもの」の魅力を生かしてほしい。

ところで、この作品のいちばんの魅力は戦闘時のアニメーションであろう。敵、味方ともにさまざまなメカがあり、それぞれ丹念に描き込まれている。攻撃方法も体当たりや剣での攻撃、ミサイル、カノン、バルカン、ライフルと使用武器ごとに絵が違い、ダメージの様子もきちんと描き分けられているので臨場感が大きく、実際に自分がその場にいて戦っている気分にさせられる。とくに一撃で相手を爆発させたときの快感はこのうえない。ガンダムなどのロボットアニメファンにはかなり楽しめることだろう。



イマジニア初の本格RPG。初心者でも楽しめるユーザーフレンドリーなつくり。戦闘はコマンドを入力していくだけでいい



武器やキャラなどが丹念に描きこまれている。アニメファンなら必見



次回は「シムもの」のノウハウを生かしたソフトも発売してほしい!?

SFC

砂漠を舞台にした戦車攻防戦!!

鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団

●アスミック●発売中●¥12、800●スーパーファミコン●カートリッジ

第2次世界大戦を舞台にした映画や小説では、往々にしてナチス・ドイツが悪役として描かれることが多い。しかし数少ない例外として、主人公側に描かれることがあるのが、〝砂漠の狐〟の渾名で連合国側から恐れられたエルウィン・ロンメルだ。ロンメルは、北アフリカ戦線の砂漠で、その渾名のとおりの巧妙な戦術で、次々と連合国軍を打ち破り、中将から元帥にまで昇格した英雄である。英雄の最期は、ヒトラー暗殺計画に連座した疑いをかけられての自殺という悲劇的なものであるが、栄光に包まれた戦歴は、死後数十年たった現在でも語り継がれている。

今回発売される『鋼鉄の騎士2』は、そのロンメル配下の戦車部隊の指揮官となり、チュニスからカイロまでの北アフリカ戦線を戦い抜くシミュレーションゲームだ。もともとはパソコンでヒットしたこのゲーム、通常の戦争シミュレーションにつきものの、生産や補給などといった繁雑な要素を省き、戦車の戦闘にのみ主題を絞り込んだ、シンプルで遊びやすいものになっている。

登場する戦車は、ドイツ軍18車種、イギリス軍10車種、アメリカ軍7車種の、全部で35車種。戦闘に主題を絞り込んだだけあり、主役となる戦車のデータは詳細を極めている。移動速度はもちろんのこと、砲前、砲背などの6つの項目に分かれた防御力、距離別による主砲の貫徹力などまでが車両データとして盛り込まれている。

また、戦車を操る鋼鉄の騎士たちといえる、戦車搭乗員は全部で50人登場し、全員に名前と、個別の命中率、的中率などの能力値が与えられている。各戦闘員は、敵戦車を破壊すると能力値がアップし、作戦終了時には、戦果に応じて叙勲、昇進を受ける。キャラクターデザインは、「戦場まんがシリーズ」などで叙情的かつ男っぽい世界を描いた松本零士だ。

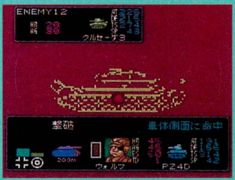
次に、このゲームにおけるその他の特徴をいくつか挙げる。

まず第一に、プラクティス・モードの存在である。一般的にシミュレーションゲームは取っつきにくいイメージがあるが、このモードではロンメル将軍が戦闘の基本的な進め方から、攻略方法まで親切に教えてくれる。第二の特徴は、コンストラクション・モードの存在である。このモードでは12の都市、35車種の戦車、50人の戦車搭乗員の中から自由に選択して、オリジナルのシナリオをつくることができる。またこのモードにのみ、通常のモードには登場しない、ソ連軍の戦車が登場する。

シミュレーションゲームにおいて、もっとも重要な事のひとつに、題材となった世界の空気感を、いかに感じさせるかということがある。そういった観点から見たとき、このゲームは、戦車戦に主題を絞り込んだことや、戦車搭乗員のキャラクターを重視したことで、ドラマチックな戦場の雰囲気をうまく伝えているといえるだろう。



〝砂漠の狐〟の名で恐れられていたロンメル将軍の戦車部隊を題材にしたシミュレーションゲーム。戦車での戦闘のみを扱ったシンプルな内容だ



登場する戦車はドイツ軍18種、イギリス軍10種、アメリカ軍7種の計35車種



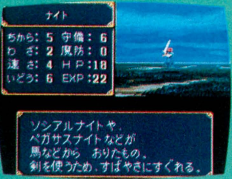
プレイヤーはロンメル配下の指揮官として部下を統率しなければならない

SFC
懐かしいキャラに再び逢える ファイアーエムブレム 紋章の謎

●任天堂●発売中●¥9、800(込)●スーパーファミコン●カートリッジ



SFC版ではマップもかなり見やすくなった。敵の移動範囲もチェックしやすい。明るく表示されているのが移動可能な範囲。



城の中では馬から降りて戦う。戦闘法も複雑になっているのだ。



なぜかFC版よりカッコよくなってしまった紅の騎士・ナバール

『ファイアーエムブレム』は1990年FCで発売され、多くのユーザーから高い評価・人気を得たSLGである。システム的にはごくふつうの戦術級SLGなのだが、いままでのSLGはユニットがただの駒であったのに対し、そのひとつひとつに名前（ユニットの種類名ではなく、ユニットそのものの固有名）を設定し、それぞれ能力値に差をつけ（同種のユニットであっても）、〝キャラクター〟として個性を持たせた。つまり、ユニットを1個の独立した人格として扱うことにより、今までにない感情移入が可能となった。

戦いの場数を踏めば成長して能力がアップするし、傷ついてHPがなくなれば死んでしまう。ほかのゲームのように生き返ることもない。そこがまた〝人間〟を感じさせる。

そんな魅力あるキャラクターが多数登場し、バックグラウンドのストーリーと相まって、感動の人間ドラマが展開する。SLGでありながらRPG的な面白さもあるとあって、そのエポックメイキングなシステムは高い評判を呼んだ。システムを模倣して追随したゲームが何本もあったくらいである。

その名作が、いまここにSFC版となって復活した。とはいえ、ただの移植じゃない。さまざまな点でパワーアップされているのだ。

例を挙げると、

①シナリオは豪華2本立て

FC版でおなじみの「暗黒戦争編」（第1部）に加え、新たにSFC版オリジナルの「英雄戦争編」（第2部）を収録。FC版をプレイした人でも新たな戦いが楽しめる。

②ナイトが馬から下りる

Sナイトなどのナイト系のユニットは、地形によっては馬から下りないと進めないようになった（たとえば城の中など）。その場合、「ナイト」というユニットになり、ややパラメータが落ちる。

③ひと目でわかる移動範囲

FC版では実際に動かしてみないとどこまで行けるかわからなかったが、今回のSFC版ではユニットを選択した時点で、移動範囲が表示されるようになった。

④オンマップバトル

このモードにしておけば、戦闘が起こっても、アニメに切り替わらず、小さなユニットがマップ上でそのまま戦う。これによりスピーディーなゲーム展開が可能となった。

⑤お城には屋根がある

城内マップでは、扉に仕切られているエリアは中が見えない。扉を開けるまで何があるかわからないため、緊張感が増した。

ほかにも、盗賊に奪われた宝が取り戻せるようになったり、預り所のかわりに輸送隊という概念ができたり、戦闘アニメが派手になったり、新種のユニットが登場したりと、最初はまるで違うゲームみたいに感じる。FC版でファンになっている人なら間違いなく買い。そうでない人も、ぜひ一度はプレイしてみてほしい作品だ。

SFC
下剋上で天下を目指せ 斬Ⅲスピリッツ

●日本テレネット（ウルフチーム）●3月11日発売●¥12、800●スーパーファミコン●カートリッジ



プレイヤーは、大名だけでなく、足軽や浪人を使ってプレイすることもできる



戦闘は、起伏に富んだマップで行なわれる。地形も重要な戦略要素だ

下剋上などのある戦国時代は、一見無秩序な社会に見えるが、じつは厳格な身分社会である。だからこそ、下剋上ということが起きるのだとも言える。『斬』シリーズが人気を集めているのも、その身分制度ということに主題を置いているからではないだろうか。

通常の戦国シミュレーションと違い、この『斬』シリーズでは、プレイヤーは大名だけでなく、足軽や浪人となってプレイすることが可能なのである。大名として全国制覇を目指すのも、足軽から下剋上を狙うのも、また自分の身分に殉じて生涯を終えるのも、プレイヤーしだい。どのような身分にあろうとも、その状況にあわせたマルチエンディングがある。

そのほかにも、戦闘が3Dへクスで行なわれることや、オリジナルの武将をつくることができるなど、このゲーム独自のエ夫がなされている。1200人もの武将の登場する戦国絵巻を体験してみてはいかがか。

SFC
話題のシミュレーションRPGがSFCで登場 緋王伝 ～魔物達との誓い～

●日本テレネット（ウルフチーム）●発売中●¥11、800●スーパーファミコン●カートリッジ



〝魔物〟の比重が大きくなったSFC版。パソコン版よりもファンタジー性は増した



イベント的なトラップ（伏兵の存在など）が増え、マップシーンも豪華に

パソコンで発売されて以来、話題を呼んでいた『緋王伝』が、ついにSFC版で登場した。すでにゲームマニアの間では評価の高い作品だが、今回のSFC版ではさらに新しい要素が加わり、より幅広い層が楽しめる内容となっている。

まず、パソコン版では敵キャラのメインが人間だったが、今回は敵にも魔物が加わる設定になっている。これにより、ゲームのエンタテインメント性がグッと増し、面白さは倍増。

また、プレイヤーの配下の魔物たちは特定のレベルに達すると進化し、クラスが上の別の魔物になる。「よしよし、よく育った」というような感情移入もことさら強くなるワケだ。

さらにマップシーンにもバリエーションが増えた。通路にはパソコン版とは違った〝仕掛け〟も数種類用意されている。

というわけで、娯楽指数が上昇したことは確か。すでにファンの人もぜひトライしてほしい。

SFC

『SDガンダム』シリーズ最新作

SDガンダムGX

●バンダイ●3月発売予定●￥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

シミュレーションのなかでもアクション的要素の強い〝SDガンダム〟シリーズ。固定ファンを獲得している人気シリーズだが、今回の『GX』は昨年好評を博した『SDガンダムX』の続編である。

この新作で特筆すべきはシステムに〝GXチップ〟を搭載していること。〝GXチップ〟とはシミュレーション用に開発されたチップで、高度な演算処理を可能にする。これにより、キャラクターたちはより賢くなった。ファンネルたちも今回からは自分の思考をもつようになった。

また、どちらかというと地味で進行の遅いシミュレーションゲームのなかでは圧倒的なスピード感を誇ることになる。

3D視点からの戦闘シーンも迫力満点だ。砲撃されたユニットが落ちてくる場面などは、グングン迫ってくる感覚が映画タッチですごい。そのほか『0083』以降のMSも登場するなど盛りだくさんの内容だ。



迫力満点のバトルシーン。GXチップの搭載により超高速演算も可能になった



MSに間接攻撃の能力が備わるなど、攻撃のパターンも多様になっている

SFC

湾岸戦争がSLGになった

デザートファイター 砂の嵐作戦

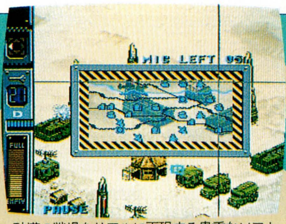
●セタ●発売中●￥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

湾岸戦争が勃発した当時、お茶の間に送られてきた映像は、とてもショッキングだった。同時に、米空軍が兵器工場をピンポイント攻撃する映像には、まるでゲーセンでコンピュータ・ゲームをしているかのような感覚で反応してしまった。

『デザートファイター』は、まさにその湾岸戦争をシミュレートしたシューティングゲームで、プレイヤーがパイロットになり、砂漠の戦場で戦いを繰り広げる。

レーダー基地、スカッドミサイル基地など、攻撃目標を限定するミッションにしたがってゲームを進めるが、出撃する爆撃機を選べたり、途中に戦況を知らせるGNNニュースが流れたり、と多様性がある。ディテールが現実の湾岸戦争に近い、という点に日本人としては後ろめたさも感じるが、戦闘機などの音もリアルで、トップガンになった気分を味わえる。

操作も以外に難しく、かなり手応えのあるゲームといえよう。



砂漠の戦場をリアルに再現する貴重なソフト。この臨場感はスゴイ。



GNNニュースと題する臨時ニュースも入る。生々しい感じだ

SFC

話題の新作の全貌が明らかに

FEDA THE EMBLEM OF JUSTICE

●やのまん●今夏発売予定●価格未定●スーパーファミコン●カートリッジ

話題の新作シミュレーション『FEDA』のストーリーの全貌と戦闘システムがついに明らかになった。

ストーリーは、自分が所属していた軍の行なう先住民族弾圧に疑問を持ちはじめていた戦士ブライアンが、仲間と共に軍を脱走し、追手の軍から逃れつつ、あてどなく旅をしているところから始まる。いつしか彼らは、解放軍の志士たちと出会い、歴史的な革命を起こすことになるとも知らずに……。

従来のシミュレーションゲームに見られる「移動、攻撃」のパターンは変わらないが、戦闘時に武器の選択、必殺技の選択ができるようになった。アニメーションにもかなり力が入っており、画面写真だけでその迫力が伝わってくる。が、やはり実際にプレイしてみたいものだ。

MD『シャイニングフォース』と似た印象を受ける部分もあるが、そのあたりの差別化がどう昇華されるかも気になるところだ。



「ドラクエ」のプログラマー、内藤寛が開発に参加。すでに業界内でも話題のソフト



戦闘場面ではボタンの操作も重要。ジャンルを越えた作品なのだ

MD

あの『覇王伝』がついにMDに登場

『信長の野望・覇王伝』

●光栄 ●発売中●￥12,800●メガドライブ●カートリッジ

戦国シミュレーションゲームとして名高い『信長の野望』シリーズの最新作『覇王伝』が、ついにMDにも登場。大容量のROMを使い、雄大な戦国活劇が再現されるのだ。

『覇王伝』の特徴はマップが城単位になっているということ。これらの城は国主が国単位で管理する。国主のいる城のみが直接命令を入力できるのだ。その他の城へは、大まかな指針を与えられるだけで、自動的に委任状態になる。このシステムは、当時の城の仕組みを再現している。

さらに『覇王伝』では武将たちの忠誠度が表示されなくなった。プレイヤーは武将の服従度を、数値で知ることができなくなったのだ。配下の武将の心を引きつけるために、占領地の一部を与えたり、名刀や茶器を褒美として授けたり、さらには大名の名の一文字を与えて改名させて褒美とするなど、いろいろ苦労しなければならない。

MDユーザー待望の作品。



各武将の服従度が数値で表示されないので、褒美を与えて忠誠心を保とう



城主委任型のシステムは、戦国時代の政治状態を忠実に再現している

MD

憧れの航空会社の経営に挑戦！
エアーマネジメントII
航空王をめざせ

●光栄●発売中●¥12,800●メガドライブ●カートリッジ

航空業界を舞台としたビジネスSLG『エアーマネジメント』の続編。プレイヤーは航空会社の社長となって、業界トップの座を目指すというもの。キミの経営手腕が問われることになる。ゲームには世界57カ国89都市が登場。任意の都市に本社を設定し、そこを拠点として航空路線を開設し、各都市間を空のネットワークで結んでいく。実際、自分の思いどおりに航路ネットワークをつくり上げていくというのは、なかなかの感動モノ（なんたって、画面上で自分のひいた航路の上を航空機が飛びまわる！）。このゲームの最大の魅力と言えるだろう。

とはいえ、そうコトは簡単に運ばない。プレイヤーの会社以外にも、3社のコンピュータによるライバル会社があり（ひとりプレイ時）、激しい競争に打ち勝たなければならない。

そのためには、高需要の見込める航路の設定が何よりも大切。しかもそれだけではダメで、収益率を上げるために、需要と距離に応じて、全53種類からなる航空機の中から最適なものを選択し、料金や便数・サービス度の設定にも気を配る必要がある。ほかにもホテルやレジャーランドなどの関連事業の経営や、オリンピック開催や内乱などの歴史イベントにも上手に対処しなければならない。

また、経営SLGには珍しく、年代別にシナリオが4本もある。各時代において、それぞれ違った経営方針が求められる。

と、このように前作に比べてよりリアルに航空業界をシミュレートしていて、ますます経営戦略について頭を悩ますコトとなるだろう。まさにウレシイ悩みというところか。

なお、このゲームをプレイすると、知らず知らずのうちに世界の地理や航空業界の仕組みに詳しくなれる。

ちなみに、じつのところ本格的なSLGというと、オリジナルはパソコン版であるため、コンシューマ（家庭用ゲーム機）にはいささかオーバースペックで、処理速度不足のためテンポが悪かったり、解像度が低いため画面レイアウトが見づらかったり、操作性に難があったりすることが多かった。

しかし、この『エアーマネジメントII』は、もともとコンシューマ（オリジナルはスーファミ版）用に開発されただけあって、スピード・画面レイアウト・操作性ともバッチリ。非常に遊びやすい。

また、ほかの歴史SLGと違って、敵コンピュータのアルゴリズムがしっかりしていて、理にかなった経営戦略をしてくる。それゆえ、ライバル会社との競争がリアルで緊張感のあるものとなっている。相手にとって不足なし、うかうかしていると負けてしまうのだ。

プレイするにあたって、ほかのSLGのように特別な難しい知識もいらないし、システムもとっつきやすいので、いままでSLGを敬遠していた人や、殺伐とした戦争SLGに疲れた人にとくにおススメしたい。

近未来の航空機も登場するなど、シナリオ自体にも遊びの要素がある



時代別にシナリオは4つ。このへんの細かさはさすが光栄というべきか



航空業界という特殊な世界が舞台だが、基本的にはビジネス・シミュレーション。収入を増やし、航路を広げていくというダイナミックな内容だ



PC

キミは一流のジャーマネになれるか!?
誕生～デビュー

●NECアベニュー●発売日未定●価格未定●PCエンジン●SCD-ROM/AC対応

育てゲーというのは不思議なものだ。うまくいけばもちろんうれしいのだが、たとえ悪戦苦闘したとしても、できの悪い子ほどなんとやらで、プレイヤーはいつのまにかゲームの中のキャラクターたちに感情移入してしまう。そんな育てゲープレイヤーたちの心をくすぐるソフトがまたもや家庭用機のマーケットに登場する。すでにPC-98版でおなじみの『誕生～デビュー』のPCエンジン版である。

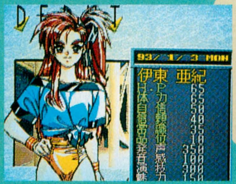
『誕生～デビュー』の内容をひとことでいうと、ゲーム版『スター誕生』、いやトレンディドラマの『チャンス』の世界というところか。プレイヤーは芸能プロダクションのマネージャーになり、顔も個性も違う3人の女のコを第一線のアイドルに育てていく。1週間のスケジュールを決め、それを彼女たちにクリアさせていくという一見地味な作業の繰り返しなのだが、なんといっても主人公は多感な少女たち。なかなかひと筋縄にはいかない。うかうかしていると勝手に色気づいたり、あるいはクラ～ク落ち込んでしまったり、疲労で倒れたり。そのたびにプレイヤーはなぐさめたり、おだてたり、カツをいれたりしなければならない。あまりレッスンばかりさせてもメゲてしまうが、かといって甘やかしすぎると演技力や歌唱力がアップせず、とんだ大根役者になったりする。そうそう、マネージャーへの信頼度は数値となって現われるので要注意。このへんの「アメ」と「ムチ」の使い分けは、やはり育てゲープレイヤーの腕の見せどころだろう。

そして、そんな作業を繰り返していくうちに「田中久美は明るいけれどよくさぼりたがる」「藤村さおりは気をつけないとすぐ悩みはじめる」などなど、それぞれのキャラクターに対して感情移入をしはじめ、育て方のコツもわかってくるという仕組みだ。画面上のキャラが、落ち込んだときは悲しい表情になり、回復するとまた明るい表情にもどるというグラフィックのキメ細かさもリアリティをかもしだす。

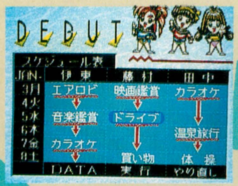
また、オーディション場面などで遭遇する個性豊かなライバルたちの存在もユニークだ。作曲家の父と脚本家の母をもつ強力コネあり少女とか、中国歌劇団出身のナゾのカンフー女優など、なんと7人ものライバルが用意されていて、それをチェックしているだけでも結構楽しめる。このへんのライバルの活躍度は、パソコン版より増えているので、ぜひチェックしてほしい。さらに、パソコン版に比べてイベントにディスコ対決（なんと〝お立ち台〟が登場！）や水泳大会などが加わり、充実度もアップ。本筋以外で遊べる要素がいっぱいだ。操作自体もPCエンジン版のほうがより簡素化されていて、とっつきやすくなっている。

華麗なるデビューは果たして待っているのだろうか？　それはジャーマネ役のキミ次第。かわいいわが子を育てる気持ちでレッツ・トライ！

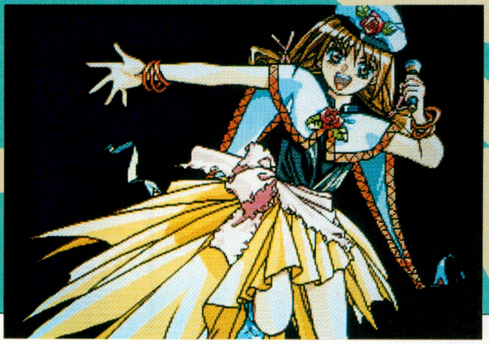
ちょっぴり色っぽい場面も登場。ファッションもなかなかおシャレだ



彼女たちに不満を抱かせないために遊びのメニューも盛り込む



主人公は落ちこぼれ3人組。それぞれに個性があり、多感な時期だけに難しい。おだてたり、なだめすかしたり、適度な距離感で育てることが大切



SIMULATION GAME ALL CATALOGUE 210

保存版　ハード／シリーズ別

シミュレーションゲームカタログ
精選210本!!

プレイする前にこれを読め！

寝ても覚めてもシミュレーション！　そんなキミもきっと満足するデラックス・カタログ。超ポピュラーなヒット作からマニアックな名作までずらり揃ったお役立ちガイドだ。

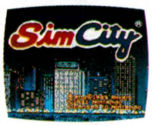
シムアント



イマジニア

●『シムシティー』『シムアーム』に続くシムシリーズ第3作。今回はどこにでもいるアリの世界を舞台にその形態や生活をシミュレート。前2作以上に観察ソフトの要素が強い。
（'93年2月26日／¥12,800／カートリッジ）

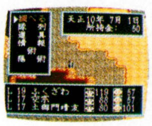
シムシティー



任天堂

●天才ゲームデザイナー、ウィル・ライトの都市育成SLGの名作。プレイヤーは市長になり産業や交通を発展させながら自分だけの町づくりを進めることができる。
（'91年4月26日／¥8,000／カートリッジ）

スーパー伊忍道
打倒信長



光栄

●光栄の本格RPGだが、戦闘処理など随所にSLGの要素を取り入れているのが特徴。プレイヤーは伊賀忍者の生き残りとなり仲間を増やしながら信長の命を狙う。
（'92年3月19日／¥11,800／カートリッジ）

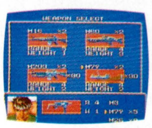
スーパーエアダイバー



アスミック

●F-14Dトムキャットなどを操って敵機と闘う3Dドッグファイトシミュレーター。『スーパーマリオカート』と同じD.S.P.チップを搭載したスピード感溢れる作品。
（'93年7月16日／¥8,900／カートリッジ）

ステルス



ヘクト

●ベトナム戦争を題材にしたSLG。実際にベトナムで使用されたF-4ファントムなども登場する臨場感溢れる作品。プレイヤーは特別部隊の分隊長として5人の部下を統率しなければならない。
（'92年12月11日／¥9,700／カートリッジ）

スーパー大航海時代



光栄

●『大航海時代』のSFC版。プレイヤーは船長となり貿易や海戦を繰り返し名声を勝ち得ていく。比較的自由度が高く、内容も難易度は高い。主人公が成長するのも魅力のひとつ。
（'92年8月5日／¥11,800／カートリッジ）

鋼鉄の騎士



アスミック

●「鋼鉄の騎士」の名のとおり戦車を扱ったウォーSLG。簡潔なシステム設計と細部まで凝りまくられたリアルなデータが絶妙のバランス。初心者からOKな本格派。
（'93年2月19日／¥9,800／カートリッジ）

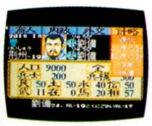
サラブレッド・ブリーダー



ヘクト

●実際の中央競馬のデータを採用した競馬SLG。プレイヤーは自分の競争馬を自由につくり、育てることができる。持馬の状態がグラフィック表示されるのも魅力。
（'93年8月27日／¥9,700／カートリッジ）

スーパー三國志Ⅱ



光栄

●古代中国の統一が目的の『三國志』シリーズSFC版。シリーズおなじみの「計略」や人材管理などもそのまま採用。重みのあるグラフィックが雰囲気を盛り上げてくれる。
（'91年9月15日／¥14,800／カートリッジ）

三國志Ⅲ



光栄

●『三國志』シリーズ最新作。キャラクターの個性を重視したシステム、派手なビジュアル展開など前作を越える充実した内容になっている。多人数でのプレイも可。
（'92年11月8日／¥14,800／カートリッジ）

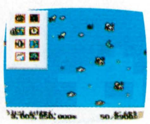
斬Ⅱスピリッツ



ウルフチーム

●戦国時代を舞台にした本格武将SLG。初心者にも簡単な操作系、演出のかわいさなどSFCらしい特徴もある。クォータービュー型のヘックスが新鮮さを感じさせる。
（'92年4月24日／¥9,800／カートリッジ）

シムアース



イマジニア

●惑星開発がテーマの『シム』シリーズ第2作。ガイアの理論に基づいて、さまざまな環境の惑星を自分の思いどおりにつくることができる。イルカなどの海洋生物に文明を持たせることも可。
（'91年12月29日／¥9,800／カートリッジ）

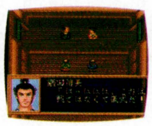
F-1
スーパーストライクイーグル



アスミック

●マイクロプローズ社のフライトミュレーターの移植。マニアの間で評価が高い。SAM（地対空ミサイル）をくぐり抜け、対地攻撃を行なうなど、本格的な軍事シミュレーターだ。
（'93年11月26日／¥9,600／カートリッジ）

織田信長・覇王の軍団



エンジェル

●戦国もののウォーSLGにRPG的要素を取り入れた作品。難易度は低く設定されており、システムもいたってシンプル。織田信長を中心にとらえプレイヤーは全国制覇を目指す。
（'93年2月26日／¥9,500／カートリッジ）

機動戦士ガンダムF91
フォーミュラー戦記0122



バンダイ

●反地球連邦組織オールズモビルと戦うガンダムに乗り込むSFSLG。ニュータイプガンダムの登場や戦闘シーンのアニメーション処理など、ファンにはたまらない作品だ。
（'91年7月6日／¥9,500／カートリッジ）

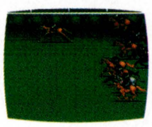
キャプテン翼Ⅲ
皇帝の挑戦



テクモ

●緻密なデータと迫力のあるゲーム展開が楽しめる異色のサッカーSLG。AVGの要素を加えたユニークなシステムは、情報戦としてのサッカーをみごとにとらえていて魅力的だ。
（'92年7月17日／¥8,900／カートリッジ）

クラシックロード



ビクターエンターテインメント

●パソコン版からの移植。"血統"という視点から考えると、代表的な競馬シミュレーションといえるだろう。5代前までの血統を調べられるので、配合もつくりやすい。
（'91年10月29日／¥9,800／カートリッジ）

競馬エイトスペシャル



ミサワエンターテインメント

●細かなデータ入力ができる競馬予想ツール。結果だけでなくレース展開まで予想でき、競馬を知らない人でも疑似体験できけっこう楽しめる。もちろん競馬ファンにも十分使える。
（'93年12月17日／¥9,800／カートリッジ）

SFC

スーパー蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史



光栄

●チンギス・ハーンの全世界統一をモチーフにしたシリーズの最新版。システム自体は前作をそのまま引き継ぎ、シリーズの特徴だったオルドもより高度な駆け引きが必要になった。
（'93年3月25日／¥11,800／カートリッジ）

アースライト



ハドソン

●手軽で本格派と評判だったSFウォーSLG。「生産」の概念を廃するなど、システムのシェイプアップに加え敵の思考時間が短くテンポよく進むのが嬉しい。
（'92年7月24日／¥8,500／カートリッジ）

Winning Post



光栄

●プレイヤーは馬主になり、調教やレースを繰り返し自分の馬を育て上げていく競馬のSLG。正確かつ詳細なデータ量では他を圧倒している。迫力あるレースシーンは見もののひとつ。
（'93年9月10日／¥12,800／カートリッジ）

エアーマネジメント
大空に賭ける



光栄

●業界トップを目指し航空会社を運営する経営SLG。プレイヤーは旅客機を購入し、戦争などのリアルなイベントをこなすことになる。初心者にもわかりやすいつくりに好感が持てる。
（'92年4月9日／¥11,800／カートリッジ）

エアーマネジメントⅡ
航空王をめざせ



光栄

●エアマネジメント第一作目のリニューアル版。ゲーム中の都市は全部で57か国89都市。プレイヤーはホテル経営などの副業をこなしながら、世界に航路を広げていかなければならない。
（'93年4月2日／¥12,800／カートリッジ）

（注／一部入手困難な場合があります）

横山光輝・三国志2



エンジェル

●『横山光輝　三国志』の続編。昼間の戦闘が夜に変わったりなど緊迫感あふれるつくりになっている。全体マップもさらに美しくなっており、横山ファンなら必見のデキ。「SFXエディット」機能で、細かな設定も可能になった。
（'93年12月29日／¥9,800／カートリッジ）

リーディングカンパニー



光栄

●VTRの規格競争を材にとった本格派経営SLG。データの細かさやコマンドの微妙かつ大胆な影響など、ある程度の経営についての専門知識が必要とされる。
（'93年2月26日／¥12,800／カートリッジ）

ロードモナーク



エポック社

●パソコンで好評だったSLGのSFC移植版。プレイヤーは全体の行動を適宜に指示するだけでいい。操作も簡単でマップ数も多く長く遊べる作品。コンストラクト・モードつき。
（'92年10月9日／¥8,800／カートリッジ）

ロイヤルコンクエスト



ジャレコ

●パズルにアクション、ついでにSLGの要素までぶちこんだ異色のノンジャンルゲーム。さまざまな機能を持ったユニットを操作し、敵陣を目指して戦うという内容。
（'92年11月27日／¥8,500／カートリッジ）

スーパーロイヤルブラッド



光栄

●ファンタジー世界を舞台に幻の王冠ロイヤルブラッドを手に入れるのが目的のSLG。自国を豊かにすることでより幅の広い戦略を組むことができる。
（'92年10月22日／¥9,800／カートリッジ）

FC

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン



光栄

●プレイヤーはテムジン（後のジンギスカン）となり12世紀中盤のモンゴル高原で部族の統一を、さらには世界統一を目指す。子孫を残すための"オルド"システムが話題になった。
（'89年4月20日／¥9,800／カートリッジ）

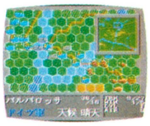
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史



光栄

●チンギス・ハーンを主人公にすえた『蒼き狼と白き牝鹿』の続編。内政・他部族との戦闘などをこなし世界帝国の成立を目指す。おなじみのオルドシステムも健在。
（'93年3月25日／¥11,800／カートリッジ）

バルバロッサ



サミー

●第2次大戦での独ソ東部戦線に材を取ったウォーSLG。リアルなデータや構成の妙などハードなシステムを持った本格派。アニメーションを採用した戦闘シーンはわかりやすい。
（'92年11月27日／¥9,800／カートリッジ）

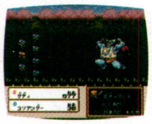
パワーモンガー



イマジニア

●濃厚な雰囲気のリアルタイムSLG。プレイヤーは将軍となり自軍に戦闘や輸送などの指示を出す。武器の生産や食糧の確保などさまざまな要素が盛り込まれた内容はかなりハードだ。
（'93年3月19日／¥12,800／カートリッジ）

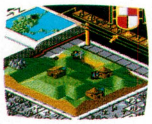
半熟英雄 ああ世界よ半熟なれ…!



スクウェア

●FC版の前作をより一層発展させたリアルタイムSLG。親切なシステム設計、アクション性の高い戦闘などおなじみの要素にギャグ満載の演出はファンならもちろん買いでしょう。
（'92年12月19日／¥9,500／カートリッジ）

ポピュラス



イマジニア

●プレイヤーは神となりさまざまな奇跡を使って悪魔の種族を全滅させるという独創的なSLG。すべてがリアルタイムで進行し、当時まだ新しかったクォータービューを採用している。
（'90年12月16日／¥8,800／カートリッジ）

ポピュラス2



イマジニア

●名作『ポピュラス』の続編。ギリシャ神話をもとにした設定や系統だった「奇跡」の増強など新しい要素が増え、グラフィックも独自の雰囲気を持っている。マウス対応。
（'93年1月22日／¥9,800／カートリッジ）

ユートピア



EPICソニー

●都市づくり＋ウォーシミュレーション。プレイヤーは辺境の惑星に派遣された司令官という設定で、都市を発展させつつ、エイリアンの襲撃から惑星を守らなければならない。
（'93年10月29日／¥9,500／カートリッジ）

ヨーロッパ戦線



光栄

●光栄のWWIIもの第2弾。ヨーロッパでの枢軸軍と連合国の戦いが舞台。戦闘の前に自国の足場固めから始める光栄らしいゲーム構成が光栄ファンにはうれしいところ。
（'93年1月16日／¥12,800／カートリッジ）

横山光輝・三国志



エンジェル

●三国志マニアが必ず通る道、横山光輝の漫画「三国志」が原作のSLG。オーソドックスかつ親切なシステム設計が特徴。原作に登場するキャラクターをそのまま採用している。
（'92年6月26日／¥9,500／カートリッジ）

信長公記



やのまん

●混乱の戦国時代を比較的わかり易くシミュレート。戦闘や外交などの展開がわかりやすくスピーディなのが特徴。信長の天下統一時代を中心に5本のシナリオが用意されている。
（'93年1月29日／¥12,500／カートリッジ）

スーパー信長の野望 武将風雲録



光栄

●SFC初の『信長』シリーズ。人間関係を有利に進められる「茶器」の採用でより外交の重要性が増した。システムの変更はほとんどないが、8人までの同時プレーが可能。
（'91年12月21日／¥11,800／カートリッジ）

スーパー信長の野望 全国版



光栄

●『信長』シリーズの"顔"ともいえる大ヒット作。日本全国を舞台にしたスケールの大きさと、設定の緻密さで人気を博した。初心者には近畿・中部地方だけを扱った17か国モードも用意されている。
（'93年8月5日／¥8,800／カートリッジ）

信長の野望 覇王伝



光栄

●『信長の野望』シリーズ最新作は、戦略の単位を城においた斬新なシステム。外交の重要性が増した点や約900人の武将の登場がより充実した「信長」ライフを提供する。
（'93年12月9日／¥12,800／カートリッジ）

パイロットウィングス



任天堂

●小型航空機、ロケットベルト、ハングライダー、スカイダイビング、ヘリコプターの5種類が楽しめる本格的フライトSLG。SFCの特徴を活かした画面構成が素晴らしい。
（'90年12月21日／¥8,000／カートリッジ）

パチンコウォーズ



ココナッツジャパン

●ココナッツジャパンお得意のパチンコシリーズSFC版。実際の盤面、人気機種のクセをうまくとらえたところなど十分に楽しめる。RPG風のストーリー展開も健在。
（'92年7月24日／¥9,500／カートリッジ）

パチンコウォーズ2



ココナッツジャパン

●ココナッツのパチンコものSFCシリーズの第2弾。いつものように人気のパチンコ台が登場。SLGかタダのパチンコゲームかスレスレのところだが、凝ったストーリー展開がゲームに趣きを添えている。
（'93年12月17日／¥9,800／カートリッジ）

バトルコマンダー 八武衆、修羅の兵法



バンプレスト

●ガンダムやマジンガーZなどがSDキャラとなって登場するSLG。各ユニット同士の会話がアニメファンの心理をくすぐる。システム自体もハードなつくりで十分楽しめる内容。
（'91年12月29日／¥9,800／カートリッジ）

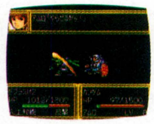
太閤立志伝



光栄

●プレイヤーは豊臣秀吉になり、信長配下で手腕をふるいやがては戦国の覇者にまでのぼりつめる。が、信長が死なないうちは天下をとれない設定。もうひとつの『信長』シリーズとして楽しめる。
（'93年5月28日／¥11,800／カートリッジ）

第3次スーパーロボット大戦



バンプレスト

●ガンダム、マジンガーZほかのキャラクターが一緒に戦う寄鍋的ゲーム。それぞれのキャラクターは原作に忠実な動きをしてくれる。アニメファンなら必携。
（'93年7月23日／¥9,800／カートリッジ）

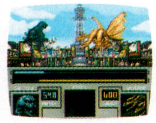
大戦略エキスパート



アスキー

●戦術シミュレーションの名作『大戦略』をSFCに移植。多彩なマップや精密なユニットデータなど、他機種版と比較しても見劣りがしない。ただし演出は少々地味め。
（'92年9月25日／¥9,800／カートリッジ）

超ゴジラ



東宝

●東宝による本格的ゴジラゲーム。システムも独特で索敵と戦闘の展開が心地よい。戦闘は戦略性とタイミングの良さが重視されており、難易度を高くしている原因のひとつ。
（'93年12月22日／¥9,800／カートリッジ）

提督の決断



光栄

●第2次世界大戦時の日本海軍を指揮するウォーSLG。「大和」など実在の戦艦や歴史に残る将校たちが登場しマニア心をくすぐる。設定上かなり戦術寄りの内容となっている。
（'92年9月24日／¥14,800／カートリッジ）

デザートストライク・湾岸作戦



EAビクター

●クォータービュー形式のシューティングに、目標の破壊や人質救出などのミッション性を加えた異色作。戦時下の緊張感や補給などの要素が戦略性の高さを感じさせる。
（'93年3月26日／¥8,900／カートリッジ）

伝説のオウガバトル



クエスト

●リアルタイム制を採用したファンタジーSLG。成長するユニットやNPCの登場などRPG的要素もすんなり溶け込んでいる。独特のグラフィックも美しく長くやりこめる。
（'93年3月12日／¥9,600／カートリッジ）

ドラゴンズアース



ヒューマン

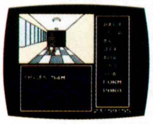
●『ポピュラス』ライクなファンタジーSLG。立体的かつファンタジックな雰囲気は、多少の遊びにくさを引いても買い。気まぐれに出現しては破壊しまくる巨大なドラゴンは圧巻。
（'93年1月22日／¥8,500／カートリッジ）



水滸伝
天命の誓い

光栄

●中国宋の時代を扱った同名小説をSLG化。当時の大臣・高俅を倒すためプレイヤーは戦うことになる。妖術攻撃ができたり名声度があったりと小説の世界観を見事に再現している。
('90年6月29日／¥11,800／カートリッジ)



スワット

東映動画

●ビルを占領したテロリストたちから人質を救出するSLG。武器やアイテムが細かく、またさまざまな戦略を立てることも可能。実在のSWAT隊に基づいているだけあって本格派のソフト。
('87年9月11日／¥5,300／カートリッジ)



ゾイド黙示録

トミー

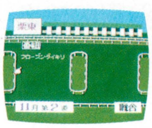
●恐竜型メカ『ゾイド』を使ったゾイドシリーズ最新作。特徴はプレイ中に地殻変動が起きマップが変わってしまう点。そのためプレイヤーは状況に合った素早い対応を必要とされる。
('90年12月21日／¥6,700／カートリッジ)



ベスト競馬 ダービースタリオン

アスキー

●いわゆる競馬予想以外の競馬ゲームの先駆けとなった作品。レースそのものよりも馬を育てることに面白さのあるソフト。プレイヤーは自分の馬を調教し、走り方も自分でチョイスできる。
('91年12月20日／¥6,800／カートリッジ)



ダービースタリオン全国版

アスキー

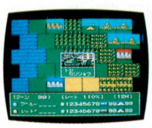
●関西でのレースも収録された『ダビスタ』の続編。馬券を購入するだけでなく、馬主となり自分の馬を育てレースに参加させることもできる。競馬ファン以外にもおすすめ。
('92年8月29日／¥7,200／カートリッジ)



大航海時代

光栄

●『維新の嵐』に続く光栄リコエーションゲームの第2弾。プレイヤーは船長となり貿易を繰り返しながら冒険の旅に出る。とくに決められた目的はなく、システム自体も自由度が高い。
('91年3月15日／¥11,800／カートリッジ)



大戦略

ボーステック

●パソコンで大人気のウォーSLGの移植版。敵軍の首都占領を目的に、限られた予算内で生産・補給を行ないながら戦う。マップ数も30ステージと多く、手応えは十分。
('88年10月11日／¥5,900／カートリッジ)



第2次スーパーロボット大戦

バンプレスト

●ゲッターロボやガンダムなどのスーパーロボが登場するSLG第2弾。敵に捕らえられたロボたちを救いながら世界征服を阻止するのが目的。戦闘時のBGMなど細かい演出が嬉しい。
('91年12月29日／¥8,200／カートリッジ)



砂漠の狐

ケムコ

●第2次大戦の名司令官ロンメルが北アフリカで行なった戦闘を扱ったSLG。戦闘の大半の舞台が砂漠であるため戦車を主軸とした機動戦が中心。精密なプレーが要求される。
('88年4月28日／¥5,500／カートリッジ)



ザ・マネーゲーム

ソフエル

●10億円をめざして株の売買を行なうSLG。車や住宅を買って生活度を上げたり、政治家と関係を持ったりしながら急激に変動する相場をさまざまな情報をもとに生き延びていく人生ゲーム的SLG。
('88年8月10日／¥5,900／カートリッジ)



ザ・マネーゲームII
兜町の奇跡

ソフエル

●アドベンチャー形式の株式SLG。2部構成のストーリー仕立てで、新聞社などの情報をもとに株の売買を行ない資産を増やす。前作と違い情報を得る部分がADVになっている。
('89年12月20日／¥5,900／カートリッジ)



三國志

光栄

●中国の歴史書『三國志』を忠実にゲーム化した戦略SLG。プレイヤーは優秀な人材を集め多様な戦術や計略を使って、戦乱の三国時代の統一を目指すことになる。
('88年10月30日／¥9,800／カートリッジ)



三國志II

光栄

●光栄の名SLGシリーズ『三國志』第2弾。中国大陸の統一を目指してプレイヤーは当時の君主となりさまざまな計略をめぐらすことになる。12人までの対戦プレーも可能。
('90年11月2日／¥14,800／カートリッジ)



三国志
中原の覇者

ナムコ

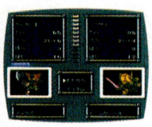
●FC初の三国時代に基づいたSLG。性格判断で自分のキャラクターを決定するシステムは大変ユニーク。200人以上の武将の管理がゲームの中心となる。のちの戦国SLGの元祖といえる。
('88年7月29日／¥6,900／カートリッジ)



三国志II
覇王の大陸

ナムコ

●ナムコの『三国志』第2弾。時代設定が変更され、登場する武将の数も200以上。新たに策略コマンドや武器の装備等の新要素が加わり、より奥深い戦略を立てることを可能にしている。
('92年6月10日／¥6,900／カートリッジ)



シャッフルファイト

バンプレスト

●懐かしのロボットキャラがSDとなって登場するSLG。バンプレストお得意のパターンだ。プレイヤーは悪の巨大組織を倒すため反乱軍を率いて戦う。サイコロを使用する戦闘システムが特徴的。
('92年10月9日／¥7,600／カートリッジ)



SDガンダムガチャポン戦士2
カプセル戦記

新正工業／バンダイ

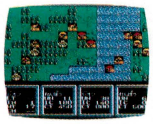
●87年発売のSDガンダム物の第2弾。前作以上にバラエティに富んだマップ数や動かせるユニットが増えたことで戦略性が高くなった。友だちとの対戦プレーもできる。
('89年6月25日／¥6,800／カートリッジ)



SDガンダムガチャポン戦士3
英雄戦記

ユタカ／バンダイ

●SDガンダムを使ったシリーズ第3弾。前2作と違ってアクションの要素のない純粋なSLGとなっている。敵首都占領が目的で、経験値を採用した戦闘システムが目を引く。
('90年12月22日／¥6,800／カートリッジ)



SDガンダムガチャポン戦士4
ニュータイプストーリー

ユタカ／バンダイ

●ガチャポン戦士シリーズ第4弾。設定を細かく変更でき、難易度の調整ができる。220種類ものキャラクター、60本のシナリオと内容は前作以上の充実ぶり。もちろん対戦プレーもできる。
('91年12月21日／¥8,500／カートリッジ)



SDガンダムガチャポン戦士5

ユタカ／バンダイ

●SDガンダムを使ったシリーズ第5作。敵都市の占拠が目的だが、変化に富んだ大筋のストーリーも魅力のひとつ。設定を自由に変更して楽しむこともでき、また対戦プレーもできる。
('92年12月22日／¥6,800／カートリッジ)



SD戦国武将烈伝
烈火のごとく天下を盗れ！

バンプレスト

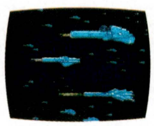
●戦国時代を舞台に、SD化した実在の武将達が全国統一を目指すユニークなSLG。軍事コマンドと内政コマンドをうまく使いわけることが重要で、見た目よりもずっと本格派だ。
('90年9月9日／¥8,200／カートリッジ)



キング オブ キングス

ナムコ

●ナムコ初のファンタジーSLG。アトランティス大陸を舞台にエルフやゴブリンといったキャラクターをプレイヤーが指揮してゲームを進めていく。マルチ対戦プレーができるのも魅力。
('88年12月9日／¥5,900／カートリッジ)



銀河英雄伝説

ケムコ

●田中芳樹の原作を基にした戦略シミュレーション。7種類のフォーメーションを使い分け、惑星ハイネセンを占拠するのが目的。ところどころに織り込まれた美しいアニメーションも魅力。
('88年12月21日／¥5,900／カートリッジ)



コンフリクト

ビック東海

●RPGのような戦闘方法が特徴の現代戦SLG。アニメーション処理される戦闘シーンが魅力だが難易度が高く、コンティニューがついていないのが難点。対戦プレーも可。
('89年12月1日／¥6,200／カートリッジ)



アップルタウン物語

DOG

●アップルタウンに住む少女のもとへ、手紙や牛乳といった品物を届ける元祖観察ゲーム。元は海外の『リトルコンピュータピープル』でおじさんが主人公だった。プレイヤーは眺めるだけという異色作だ。
('87年4月3日／¥3,400／ディスク)



アメリカ大統領選挙

ヘクト

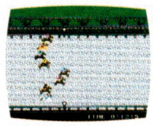
●難解といわれる大統領選挙をかなり忠実にシミュレートしている。選挙戦を勝ち抜くためには、外交や内政政策が重要。また土地柄に合わせた政策を打ち出すことも必要なのだ。
('88年10月28日／¥9,800／カートリッジ)



囲碁指南91

ヘクト

●歴史に残る名対局ばかり110局を観戦できる異色囲碁ソフト。次の一手を推理したりして、プレイヤーの実力を判定してくれる。名人たちの凄さが堪能できる。
('91年7月5日／¥6,800／カートリッジ)



井崎脩五郎の競馬必勝学
ニューパッケージ版

イマジニア

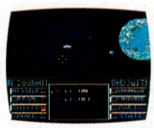
●競馬ファンの間では（悪）名高い評論家・井崎脩五郎を監修に迎えた競馬シミュレーション。目的は1年以内に行なわれる132レースに賭けて、1億円貯めることだ。ギャンブル好き向け。
('91年4月26日／¥5,500／カートリッジ)



維新の嵐

光栄

●混迷する幕末でゆれ動く日本国内の思想を統一するのが目的のSLG。中心となるのは、精神力を使った相手の説得である。実際に起きた多くの事件がイベントとして登場する。
('90年9月15日／¥11,800／カートリッジ)



宇宙船コスモキャリア

ジャレコ

●地球から海王星までの7つの惑星に隠された武器のパーツを集めながらゲームを進め、敵を倒すという内容のSLG。時間制限があるうえにアクション性がかなり高く難しい。
('87年11月6日／¥4,900／カートリッジ)



A列車で行こう

ポニーキャニオン販売

●パソコンで好評だった都市開発のSLGを移植。鉄道会社を運営しながらプレイヤーは周辺の土地開発を進めていく。大統領専用列車を別荘に向けて1年以内に走らせるのが最終目的。
('91年8月21日／¥7,800／カートリッジ)



SDガンダムワールド
ガチャポン戦士

バンダイ

●SDシリーズ初の本格SLG。戦闘シーンはアクションになっていて、慣れるまで多少の時間がかかる。さらに、プレイヤーはかなり長期的な戦術を練る必要があり、難易度は高い。
('87年11月20日／¥3,300／ディスク)



ランペルール
光栄

●プレイヤーはナポレオンとなりフランス領を増やすのが目的のSLG。近代ヨーロッパを舞台に内政や外交をうまく使い分けることが必要。身分に応じてコマンドが増える。
（'91年5月23日／￥11,800／カートリッジ）



リトル・マジック
データイースト

●世界設定がファンタジー世界という異色作。職業別の12種類のユニットが登場し、それぞれが魔法か直接攻撃を得意とする。戦闘はアクションで対戦プレーも可。
（'90年9月14日／￥6,300／カートリッジ）



ロイヤルブラッド
光栄

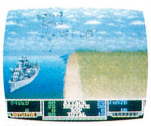
●ファンタジー世界を舞台にしたSLG。ロイヤルブラッドと呼ばれる王冠と6つの宝石を求めてプレイヤーは戦う。第5部隊という強力な庸兵部隊の使い分けが勝利への鍵を握る。
（'91年8月29日／￥9,800／カートリッジ）

MD



蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史
光栄

●チンギス・ハーン伝説に材を求めたSLG。シェイプアップされたシステム設計は初心者にもわかりやすい。一族繁栄のためのオルドシステムもバッチリ健在だ。
（'93年3月25日／￥11,800／カートリッジ）



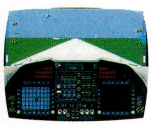
アドバンスド大戦略
ドイツ電撃作戦
セガ

●『大戦略』のシステムを使い第2次世界大戦のドイツの戦いをシミュレート。ヨーロッパやアフリカを転戦しながらより強力な兵器を入手することがキーポイント。
（'91年6月21日／￥8,700／カートリッジ）



エアーマネージメント
大空に賭ける
光栄

●航空会社の覇権争いを舞台にしたビジネスSLG。プレイヤーは航空会社の社長となり、世界にまたがる航空網をつくり上げるのが目的。多様なイベントが全体をひきしめている。
（'92年10月29日／￥11,800／カートリッジ）



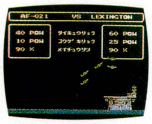
F22インターセプター
EAビクター

●アメリカ空軍次期主力戦闘機F22を使ったフライトシミュレーター。ポリゴンを使用したグラフィックやMD初の本格的フライトシミュレーターであることなど注目すべき点は多い。
（'93年2月12日／￥8,900／カートリッジ）



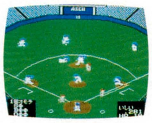
ファミコン・トップマネジメント
光栄

●パソコンメーカーが舞台のSLG。プレイヤーはひと月ごとに適切な指示を出し、最終的に業界トップを目指す。部下や上司からのアドバイスもある。4人まで参加できる対戦プレーが特徴的。
（'90年12月12日／￥9,800／カートリッジ）



フリートコマンダー
アスキー

●戦艦や空母に指示を出しながら敵のアルゴン帝国を壊滅させるのが目的の海戦SLG。「大和」や「フレッチャー」といった実在の艦名を使っているのもファンには嬉しいところ。
（'88年3月29日／￥5,500／カートリッジ）



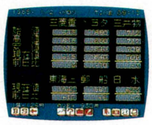
ベストプレープロ野球スペシャル
アスキー

●『ベストプレープロ野球』シリーズ第4弾。球団・球場なども新しくなり、また選手が実名で登場するのも嬉しい。野球の戦略的な楽しさがギッシリつまった本格派。
（'92年10月16日／￥7,500／カートリッジ）



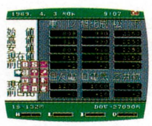
本命
競馬シミュレーション
ニチブツ

●FC初の競馬予想ソフト。出走馬のデータやレースの種類、コース、天候などを入力すると、着順を予想してくれる。またレースの途中経過もリアルタイムで見せてくれる。
（'89年4月28日／￥9,800／カートリッジ）



松本亨の株式必勝学
イマジニア

●株式売買のシステムをユーモラスにシミュレートしたソフト。プレイヤーは健康度や生活度に注意し、さらに思いがけないハプニングを乗り越えなければならない。地味ながら生活に密着したSLG。
（'88年2月18日／￥9,800／カートリッジ）



松本亨の株式必勝学II
イマジニア

●松本亨氏監修の投資SLG第2弾。経済情報を分析したり、勝負のカンで株の売買を行ない資産を増やすのが目的。ユーモラスな演出は目を引くが株や経済の知識がある程度必要。
（'89年3月31日／￥9,800／カートリッジ）



名門！多古西応援団
アスミック

●映画も公開された所十三の人気コミックが原作。目的は他高校の妨害をくぐり抜け、無事母校にたどりつくこと。漫画が原作だけに、コマンド入力式の戦闘シーンは迫力十分。
（'89年12月25日／￥6,500／カートリッジ）



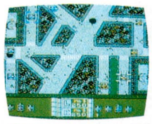
モノポリー
トミー

●土地を売買しながら最後まで生き残るのが目的のボードゲームをFCに移植。個性あふれる対戦相手が選べたり、煩雑な資産計算が自動でできたりと便利で面白い。
（'91年11月1日／￥6,800／カートリッジ）



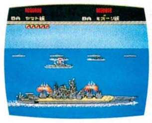
パチ夫くん4
ココナッツジャパン

●好評のパチンコゲームシリーズ『パチ夫くん』の第4弾。クギを見極めてパチンコ台を選ぶことが重要。コミカルな動きのパチ夫くんのキャラクターが魅力のひとつ。
（'91年11月22日／￥8,800／カートリッジ）



バトルストーム
ヨネザワPR21

●リアルタイム制を取り入れたSFSLG。ただし登場する武器は現代兵器で、レベル設定によって戦略的要素が加わる。通信ケーブルを使用した対戦プレーもできる。
（'91年12月26日／￥5,800／カートリッジ）



バトルフリート
ナムコ

●太平洋戦争で活躍した兵器が実名で登場する海戦SLG。シナリオは初級と上級に分かれており、上級者向けのロングシナリオはマップが巨大なためかなり難易度が高い。
（'90年6月22日／￥5,900／カートリッジ）



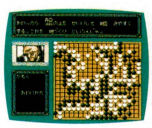
ファイアーエムブレム
暗黒竜と光の剣
任天堂

●敵に支配されてしまった祖国を解放するのが目的のRPG風のSLG。個性に富んだ人物たちがユニットとして登場。そのため一度死んでしまうと取り返しのつかないことになることも。
（'90年4月20日／￥6,000／カートリッジ）



ファイアーエムブレム外伝
任天堂

●前作が好評だった『ファイアーエンブレム』の続編。前作よりRPGの要素が増え、それに伴いシステムも多少変更されている。転職などの新しい要素も楽しい。
（'92年3月14日／￥6,800／カートリッジ）



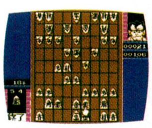
ファミコン囲碁入門
アイマックス

●実力判定や実際の対局ができる囲碁ソフト。初心者からでも楽しめる"ルール寺小屋"モードの詳しい説明が興味深い。囲碁の動きをビジュアルで確認できるのも魅力。
（'91年11月29日／￥6,500／カートリッジ）



ファミコンウォーズ
任天堂

●FC初の本格派戦術SLG。兵器はもちろん輸送部隊や都市占領により、生産力が向上するところなど近代戦の特徴をうまくとらえている。展開の速さは初心者から上級者まで納得できる。
（'88年8月12日／￥5,500／カートリッジ）



ファミコン将棋竜王戦
アイマックス

●プロ棋士7人とトーナメント戦を行ない、史上最強の棋士竜王の座を奪い取る将棋SLG。観戦モードや"詰め将棋"モードなどがあり、コミカルタッチなデザインも冴えている。
（'91年2月15日／￥6,500／カートリッジ）



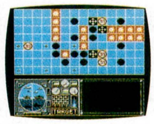
独眼竜政宗
ナムコ

●ナムコ初のFC版SLG。戦国時代の英雄、伊達政宗になり混迷した東北地方を統一するのが目的。参謀の助言を得つつプレイヤーは内政や外交、多くのイベントをこなしていく。
（'88年4月5日／￥5,500／カートリッジ）



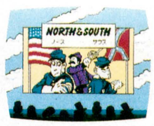
ナポレオン戦記
アイレム

●有名なナポレオンのヨーロッパ遠征に基づいたリアルタイムSLG。簡略化されたシステムのおかげで、プレイヤーは煩雑さを感じることなく歴史上の事件を体験できる。
（'88年3月18日／￥5,500／カートリッジ）



ネイビーブルー
アイマックス

●だれでも知ってる「レーダー作戦ゲーム」をFC化。ステージや搭載する武器を選べ、船が沈んだときや勝敗がついた時にグラフィックが出るなどの演出が楽しい。
（'92年2月14日／￥5,900／カートリッジ）



ノースアンドサウス
わくわく南北戦争
ケムコ

●簡単な操作方法と独特のグラフィックが特徴の海外産ゲーム。舞台はアメリカ南北戦争で、プレイヤーは自軍の移動先を指定するだけという簡単さ。対戦プレーもできる。
（'90年9月28日／￥6,200／カートリッジ）



信長の野望
全国版
光栄

●パソコンでおなじみの戦国時代を舞台にした本格SLG。民衆にほどこしをしながら国力を蓄えていくのは基本中の基本。戦闘時のヘックス画面が大きく見やすいのも良い。
（'88年3月18日／￥9,800／カートリッジ）



信長の野望
戦国群雄伝
光栄

●『信長の野望』シリーズ第2弾。全38カ国の統一が目的。戦闘は家臣を使えたり、籠城戦が加わったことでより現実味溢れるものになった。歴史上の事件が次々起きるのも魅力。
（'90年2月3日／￥11,800／カートリッジ）



信長の野望
武将風雲録
光栄

●『信長の野望』シリーズ第3弾。今回は新たに文化や技術という要素が増えた。東北や九州も登場し、全国規模でのシミュレートが楽しめる。システムの変更はほとんどない。
（'91年12月21日／￥11,800／カートリッジ）



パチンコ大作戦1
ココナッツジャパン

●アドベンチャータッチのパチンコゲーム。一発台、セブン台、ヒコーキ台の3種類のパチンコ台でパチンコ玉を増やし最終的に敵のアジトを攻撃・陥落させる。
（'91年7月19日／￥5,900／カートリッジ）



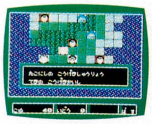
ヨーロッパ戦線
光栄

●登場する近代兵器の数なんと150種類以上という本格的WWⅡSLG。難易も高く目先の目標よりも大局的な戦闘展開を見抜くことが必要。ヨーロッパでの戦闘が扱われている。
('93年1月16日／¥12,800／カートリッジ)



ラングリッサー
メサイヤ

●伝説の秘剣ラングリッサーをめぐる戦いを描くオリジナルSLG。壮大な舞台背景やシナリオ展開が魅力。キャンペーン形式を採用し、ユニットのレベルアップが重要。
('91年4月26日／¥7,300／カートリッジ)



乱世の覇者
アスミック

●システムソフトの名戦国SLG『天下統一』をMDに移植。戦略重視のシステムや城単位のマップなど斬新かつわかりやすい構成になっていて初心者でも入りやすい。
('91年11月29日／¥9,800／カートリッジ)



ロイヤルブラッド
光栄

●ロイヤルブラッドと呼ばれる伝説の王冠と6つの宝玉をめぐって国の覇権を争うファンタジーSLG。内政の比重は比較的軽めにつくられている。戦闘は強力な傭兵部隊の投入が鍵。
('92年6月25日／¥9,800／カートリッジ)



蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史(メガCD版)
光栄

●光栄製作らしい内政重視型戦略級SLG。モンゴルの英雄チンギス・ハーンによる生涯をモチーフに、アニメーションによる演出も効果的にゲームを盛り上げている。
('93年9月24日／¥9,800／CD－ROM)



アルスラーン戦記
セガ

●映画化もされた同名人気小説をSLG化。原作に忠実なシナリオ展開はファンには嬉しいところ。SLG自体は簡単なシステムで豊富なビジュアルとともに初心者にも理解しやすい。
('93年11月19日／¥7,800／CD－ROM)



Wining Post
光栄

●個性豊かな馬やそれをとりまく人々との交流が楽しい競馬SLG。プレイヤーは資金1億円と馬2頭を与えられた馬主となり、競馬にまつわる様々な要素を楽しめる。
('93年9月17日／¥9,800／CD－ROM)



三國志Ⅲ
(メガCD版)
光栄

●カートリッジ版と基本的には変わらないが、キャラクターがアニメーションし、しゃべってくれる。武将のデーターベースとしても活用できる。8人までの同時プレイも可。
('93年4月28日／¥14,800／CD－ROM)



忍者武雷伝説
セガ

●セガ名物「忍者」を主人公にした異色の戦国SLG。キャンペーンシナリオをクリアしていく構成や経験値の採用などRPG色が強い。BGMなどの和風な演出も面白い。
('91年12月6日／¥8,700／カートリッジ)



信長の野望
全国版
光栄

●歴史SLGの名作"信長の野望"シリーズがMDに登場。内政重視のシステム設計は忠実に移植されており、忍者などの要素もある。セガマウス対応なのも嬉しい。
('93年9月15日／¥8,800／カートリッジ)



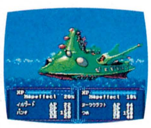
信長の野望
武将風雲録
光栄

●MD初の「信長」シリーズ。従来のシステムを踏襲しながら、武将の個性や"茶器"を取り入れた文化面での補強など新しい試みもなされている。8人までの対戦が可。
('91年12月21日／¥11,800／カートリッジ)



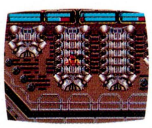
バハムート戦記
セガ

●バハムート大陸の統一が目的のファンタジーSLG。特徴のある8人のマスターからひとりを選び、4つのシナリオを遊ぶことができる。難易度設定ができる。
('91年3月8日／¥6,800／カートリッジ)



ヴィクセン357
メサイヤ

●オリジナルの「ロボット」を使用した近未来ウォーSLG。シナリオクリア制の採用や成長システムの投入などRPG色も強い。戦闘シーンはアニメーション処理されている。
('92年10月23日／¥8,800／カートリッジ)



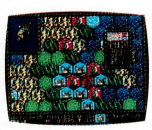
ヘルツォークツヴァイ
テクノソフト

●戦略＆アクションシミュレーションゲーム。プレイヤーが配置した兵器は命令どおりに攻撃してくれる、というSFぽい設定もあり。戦争シミュレーションのユニーク版。
('89年12月15日／¥6,800／カートリッジ)



ポピュラス
セガ

●ほとんどの家庭用ゲーム機に移植された名作『ポピュラス』のMD版。パソコン版にかなり近い仕上がりで、ポピュラスの奇妙な感覚が非常によく再現されている。
('91年8月9日／¥6,000／カートリッジ)



マスター・オブ・モンスターズ
東芝EMI

●ファンタジーSLGの傑作をMDに移植。魔王の座をめぐる魔法使いの争いという設定で、ユニットはすべてモンスター。レベルアップさせることでより強力なモンスターを使える。
('91年7月26日／¥7,800／カートリッジ)



スーパー大戦略
セガ

●あまりにも有名な現代戦を扱ったウォーSLGのMD版。長所と短所がある兵器類や経験値による命中率・回避率の上昇などシリーズの原点となった作品。キャンペーン不可。
('89年4月29日／¥6,800／カートリッジ)



太閤立志伝
光栄

●光栄といえばまず信長シリーズが頭に浮かぶが、これは豊臣秀吉が主役。実際に天下をとったのは秀吉の方なので史実に近いという点ではこちらが上か。足軽からスタートし、戦国時代を生き抜くゲーム。
('93年5月28日／¥11,800／カートリッジ)



太平記
セガ

●足利軍と楠木軍の戦いを扱った南北朝時代を舞台とするウォーSLG。内政に関するコマンドが存在しないため、史実にそったシナリオ展開を十分に楽しむことができる。
('91年12月13日／¥8,700／カートリッジ)



大航海時代
光栄

●RPGの要素をリアルタイムSLGに取り入れた光栄リコエーションゲーム第2作。プレイヤーは貿易と海賊との戦闘を繰り返し名声を勝ち得ていく。背景は16世紀初頭の世界。
('92年4月29日／¥11,800／カートリッジ)



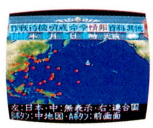
ダイナーブラザース
CSK総研

●精神医学界のアイドル香山リカ先生監督によるリアルタイムSLG。かわいげな恐竜を操作して来襲する宇宙人たちを全滅させるという結構すごい内容。長く楽しめるゲームだ。
('92年7月24日／¥8,800／カートリッジ)



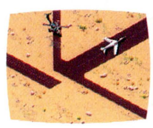
ダイナーブラザース2
CSK総研

●香山リカ監督のSLG第2作目。宇宙人が撤退して数年後、残されたハカセはジュラ星を征服しようと新生物をつくりだす。"The Egg"は再び目覚め……。初心者用モードもついた最新作。
('93年12月3日／¥8,800／カートリッジ)



提督の決断
光栄

●WWⅡに材を取ったシリーズ第1弾。日本近海の海戦を扱い実在の群将たちも多数登場。戦闘を中心に据えた重量感のあるシステム構成は初心者にはちょっとつらいかも。
('92年9月24日／¥14,800／カートリッジ)



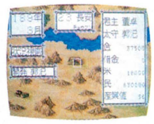
デザートストライク・湾岸作戦
EAビクター

●司令部からの指令に従ってヘリに搭載された3種類の武器をうまく使い分けながら作戦を実行していくアクションゲーム。燃料補給などSLG色も濃いが難易度はかなり高い。
('93年3月5日／¥8,900／カートリッジ)



三國志Ⅱ
光栄

●光栄初のMDソフト。三国時代を舞台にした超有名SLGの移植で、内政重視のシステム設計・計略の重要性・戦利品など基本的な部分での変更はほとんどないといってよい。
('91年12月28日／¥14,800／カートリッジ)



三国志列伝乱世の英雄たち
セガ

●中国・三国時代を舞台にしたSLG。劉備や曹操といったおなじみの武将を操作して中国全土の統一を目指す。一騎討ちや兵種など新しい概念の採用は注目に値する。
('91年4月26日／¥8,700／カートリッジ)



三國志Ⅲ
光栄

●『三國志』シリーズの第3弾。中国全土の統一が目的。戦術や戦場の種類が増え、攻城戦や山岳戦などさまざまなケースに合った戦略が必要。グラフィックも一新されている。
('92年11月8日／¥14,800／カートリッジ)



斬 夜叉円舞曲
ウルフチーム

●戦国時代が舞台の一風変わったSLG。呪術を使った戦闘や独特な世界観を反映させたシナリオなど、斬新なアイデアが盛り込まれていて、SLG初心者にもおすすめ。
('91年3月27日／¥8,500／カートリッジ)



シーザーの野望Ⅱ
マイクロネット

●クォータービューとマルチウィンドウという画面構成が新鮮なSLG。リアルタイム制を採用しより緊迫感のあるシステム設計になっている。対戦プレイができるのも魅力。
('92年5月28日／¥8,800／カートリッジ)



シャイニングフォース
セガ

●基本的にはストーリー展開やイベントの発生などを含めてRPGだが戦闘シーンはSLGの要素が濃い。フィールド上の敵の動きを見定めつつ戦闘方法を検討する必要がある。
('92年3月20日／¥8,700／カートリッジ)



シャイニングフォース2
セガ

●前作から2年を経て発表されたシリーズ第2作。前作以上にストーリーが充実していて、戦闘シーンなども基本的には前作を踏まえつつより魅力のある仕上がりになっている。
('93年10月1日／¥8,800／カートリッジ)



修羅の門
セガ

●同名の格闘マンガをもとにしたコマンド入力型SLG。技がアニメーションで表現されていて迫力満点。原作に忠実なストーリー展開や特徴ある技などファンには嬉しいつくり。
('92年8月7日／¥6,000／カートリッジ)



ロード オブ ウォーズ
システムソフト

●'86年発表のパソコン版をPCに移植。コマンドが先行入力方式のため戦略性は高くまた難易度も高い。シンプルなシステムやモノクロの画面がシブク魅力的な作品。
（'91年11月29日／¥6,800／CD－ROM）



蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史
光栄

●元朝時代の中国大陸を舞台にした『蒼き狼と白き牝鹿』のパワーアップ版。基本システムでの変更点はほとんどない。ビジュアルやサウンド面での充実度は非常に高い。
（'93年9月30日／¥9,800／SCD－ROM^2）



1552天下大乱
アスク講談社

●ハードな内容の戦国武将SLG。戦闘や内政朝廷工作など、さまざまな要素をうまくバランスをとりながら全国統一を目指す。戦闘に関する細かな気くばりが必要な本格派。
（'93年7月16日／¥8,800／SCD－ROM^2）



宇宙戦艦ヤマト
ヒューマン

●アニメ『宇宙戦艦ヤマト』を題材にしたSLG。リアルタイムに刻一刻と変化する状況にプレイヤーは的確な判断をくだしていく。原作に基づくデモ満載のシナリオ展開は嬉しい。
（'92年12月22日／¥7900／SCD－ROM^2）



機装ルーガ
工画堂スタジオ

●古代文明の謎をめぐる壮大なストーリーを描くSLG。武具製造システムや拠点の重要性など見るべきものも多い。CD－ROMらしいアニメーションが大変美しい。
（'93年12月3日／¥8,800／SCD－ROM^2）



キャンペーン版大戦略Ⅱ
マイクロキャビン

●いまや近代兵器SLGの基本の観さえある『大戦略』の移植。パソコンに忠実な移植は好感が持てる。『大戦略』の醍醐味であるキャンペーンモードが嬉しいところ。
（'92年4月29日／¥7,800／SCD－ROM^2）



三國志Ⅲ
光栄

●光栄の『三國志』シリーズ3作目。実在の武将たちに加えてプレイヤーがオリジナルの武将を作成できるようになった。内政を重視した独自のシステムは今回も健在。ビジュアルも増えた。
（'93年10月2日／¥14,800／SCD－ROM^2）



超時空要塞マクロス
永遠のラブソング
メサイヤ

●あの『マクロス』がSLGとなって登場。兵器の多さと設定の細かさが原作ファンには喜べる。戦術級のシミュレーション。ストーリー性はこの手のものにしてはかなり薄め。
（'92年12月4日／¥7,400／SCD－ROM^2）



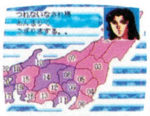
スーパーシュヴァルツシルト
工画堂スタジオ

●工画堂スタジオらしい美麗なアニメが盛り込まれたSFSLG。内政などの要素が入ってこないシンプルなシステムや魅力的なストーリー展開は初心者でも手を出しやすい。
（'91年12月6日／¥7,800／CD－ROM）



戦国関東三国志
インテック

●プレイヤーは上杉謙信、武田信玄、北条氏康の中からひとりを選び、関東平定さらには関ヶ原での勝利を目指す戦国SLG。アニメーションを使った展開はわかりやすい。
（'91年06月28日／¥7,800／CD－ROM）



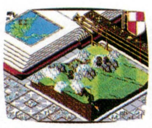
太平記
インテック

●吉川英治『私本太平記』に材を採った戦国SLG。室町時代の南北朝の争いを舞台に、全国統一を目指す。外交政策中心のシステム設計はほかにあまり見られず、興味深い。
（'91年12月13日／¥6,800／CD－ROM）



ハイグレネーダー
RIOT／日本テレネット

●油田をめぐる闘いを扱った近未来ウォーSLG。一風変わった設定や司令官の性格を考慮に入れた戦闘システム、経験値制の導入など斬新なアイデアが盛り込まれている。
（'91年4月12日／¥6,780／CD－ROM）



ポピュラス ザ・プロミストランド
ハドソン

●神となり敵種族を全滅させる『ポピュラス』に新しいシナリオを加えた作品。ハドソンオリジナルのボンバーワールドや基板を使ったビットプレーンなどで遊べる。
（'91年10月25日／¥5,800／CD－ROM）



マスター・オブ・モンスターズ
マイクロキャビン

●名作『大戦略』にファンタジーの要素を取り入れた逸品。プレイヤーは魔法使いとなりモンスターを召喚（生産）する。PCならではの美しい戦闘シーンが特徴。
（'91年2月15日／¥6,500／CD－ROM）



横山光輝 真・三国志
ナグザット

●原作者横山光輝氏監修の三国時代SLG最新作。操作性バツグンのコマンド体系やさまざまな戦術が楽しめる戦闘など初心者にもわかりやすい。1回完結のバトルシナリオモード付き。
（'92年11月20日／¥8,800／CD－ROM）



ライジングサン
ビクター音楽産業

●源氏と平家の争いをモチーフにした珍しいウォーSLG。アクション的な要素が戦闘などで多く見られ、また全体の進行もリアルタイム。史実の解説をデモで見せてくれる。
（'92年3月13日／¥7,800／CD－ROM）



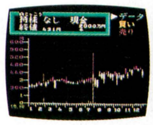
関ヶ原
トンキンハウス

●文字どおり関ヶ原の合戦を舞台にした戦国SLG。プレイヤーは西軍を指揮し、徳川家康の打倒を目指す。戦闘シーンに美麗なアニメーション処理を採用したPCならではの良品。
（'90年9月14日／¥6,800／Huカード）



ゼロヨンチャンプ
メディアリング

●一見普通のレースゲームにみえるが、実はパーツを買い揃えたり、賞金を稼いだりして進めるSLG。むしろそちらの方を楽しむ人もいる。チューンアップするためのパーツも色々揃っていて楽しい。
（'91年3月8日／¥6,900／Huカード）



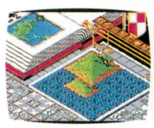
都留照人の実戦株式倍バイゲーム
インテック

●実際の株式売買を詳細なデータでフォロー。一定期間内に目標額を達成することが目的。随時アドバイスを聞くことができるので株の初心者でも安心してプレイできる。
（'89年11月3日／¥9,800／Huカード）



ネクタリス
ハドソン

●月の覇権を争う近未来SFSLG。六角ヘックスを使い、戦闘はアニメーション処理されている。また経験値制も採用。多彩なユニットがハードな内容を反映している。
（'89年2月9日／¥5,800／Huカード）



ポピュラス
ハドソン

●斬新なアイデアで好評を博した大ヒットゲームの移植。プレイヤーは神となり悪魔の率いる敵種族の全滅を目標として町をつくり、人工を増やして戦いを挑む。洪水や火山などの奇跡が魅力的な作品。
（'91年4月5日／¥7,800／Huカード）



ガルクライト
TDF2
パック・イン・ビデオ

●近未来の宇宙怪獣と地球防衛軍（TDF）の戦いを描いたSFSLG。神秘的なグラフィックや英語表示のみのメッセージが独自の雰囲気を醸し出しているSLGマニアに人気の作。
（'91年1月25日／¥7,800／CD－ROM）



三国志
英傑天下に臨む
ナグザット

●横山光輝を監修に迎えた歴史SLG。外交や計略などの要素がありゲームを盛り上げてくれる。また付録にオリジナルシステム手帳がついているのも嬉楽作品らしく面白い。
（'91年3月29日／¥8,800／CD－ROM）



スーパー大戦略
マイクロキャビン

●ユニットの生産、戦闘、都市の占領と戦闘のアニメーション処理による視覚化など、これ以後の現代戦SLGに大きな影響を与えた傑作。実在する現代兵器がほぼ勢揃いする。
（'90年4月27日／¥6,500／CD－ROM）



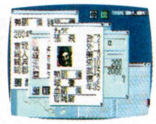
シムアース
セガ

●異色の環境シミュレータ『シム』シリーズの3作目をMDに移植。さまざまな時代環境とそれに合わせた目標をクリアするのが（とりあえずの）目的。自分の惑星を育てることも可。
（'93年3月12日／¥7,800／CD－ROM）



天下布武
英雄たちの咆哮
ゲームアーツ

●CD－ROMならではの膨大な情報量が特徴の戦国SLG。攻城戦を中心に据えた構成や美しいグラフィックなど、随所に光る演出が魅力。1200人もの武将データも凄い。
（'91年12月25日／¥7,800／CD－ROM）



天舞メガCDスペシャル
ウルフ・チーム

●リアルタイムで進行する中国の三国時代を舞台にしたSLG。CD－ROMらしく多量かつ精密なデータと実写取り込みのデモは圧巻。ハードな内容はやはりSLG上級者向け。
（'92年12月15日／¥9,800／CD－ROM）

PC



ガイアの紋章
メサイヤ（NCS）

●ガイア大陸を侵略してくる闇の軍と闘い、彼らを追い出すのが目的のファンタジーSLG。ユニットの豊富さや、短くまとめられたシナリオが好評だったPC初のSLG。
（'88年9月23日／¥5,200／Huカード）



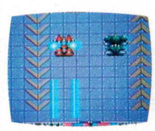
カイザード
飛装騎兵
メサイヤ

●"ザード"と呼ばれる人間型兵器が活躍するストーリータイプのSFSLG。当時にしてはまだ新しかった経験値によるユニットの成長システムを導入している。
（'90年2月23日／¥6,200／Huカード）



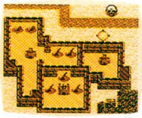
ガイフレーム
メサイヤ

●『ガイアの紋章』のその後を描いたオリジナルSLG。伝説の巨大ロボットを復活させるのが目的だが、そのためにはこまめな情報収集が必要となり、それが醍醐味。
（'90年1月26日／¥5,800／Huカード）



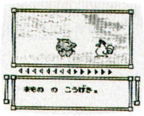
スーパーメタルクラッシャー
パック・イン・ビデオ

●プレイヤーは無人戦闘マシンを設計するだけという異色の格闘SLG。つくったマシンは、オートバトルによってアニメーション処理される。対戦モードもある。
（'91年11月29日／¥6,200／Huカード）



ランパート
ジャレコ

●さまざまな形の城壁で城を修復、守り抜くことが目的のパズルアクションゲーム。といっても、戦略性が非常に高いため、立派なSLGといえる。プレイヤーには迅速な状況把握が要求される。
（'92年10月30日／¥4,000（込）／カートリッジ）



リトルマスター ライクバーンの伝説
徳間書店

●魔物たちの侵略軍と戦うファンタジーSLG。特徴は自軍の動物を合体させて新しいモンスターをつくる点。育ての要素があって楽しい。スネイルマンやコアラマンなど可愛らしい名前がついている。
（'91年4月19日／¥4,200／カートリッジ）



レーダーミッション
任天堂

●タイトルどおり「レーダー」を使った2種類のゲームが遊べる。内容は、砲弾を撃ち合うことで相手を確認、全滅させるゲームAと潜水艦戦を扱ったゲームBの2種類。
（'90年10月23日／¥2,600／カートリッジ）

GG



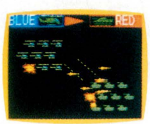
アーリエル クリスタル伝説
セガ

●奪われた3つのクリスタルの奪還が目的のファンタジーSLG。戦闘方法や経験値システムの導入、シナリオクリアー形式など、随所にRPG的要素が見られる作品だ。
（'91年12月20日／¥4,500／カートリッジ）



斬ギア
ウルフチーム

●戦国時代を舞台にしたウォーSLGのGG版。プレイヤーは東西に分かれて全国統一を目指す。GG向けにシステムを簡略化、短時間で勝敗をつけることができるのが特徴。
（'90年10月27日／¥3,800／カートリッジ）



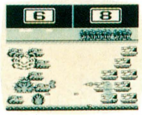
対戦型大戦略G
システムソフト

●GG版『大戦略』は通信ケーブルを使った対戦プレーが可能。基本システムは他機種とほぼ同じだが、マップがなんと30面もあるのが特徴だ。また簡単なコンフィグモードもついている。
（'91年9月28日／¥4,800／カートリッジ）



ヘッドバスター
メサイヤ

●ラジコンロボットを使ったサバイバルゲームを、初心者向けにSLG化したもの。所持金内で自分のロボットをチューンアップさせていくなど、RPG的な楽しみもある。
（'91年3月15日／¥3,500／カートリッジ）



ゲームボーイウォーズ
任天堂

●FCの名作『ファミコンウォーズ』のGB版。初心者にもわかりやすいシステムはここでも健在。自軍の移動範囲しか見えないテキサクモードの緊張感がバツグン。
（'91年5月21日／¥3,500／カートリッジ）



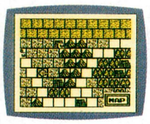
三國志 ゲームボーイ版
光栄

●SFCほかで好評な『三國志』のGB版。「ノーマル」と「シンプル」の二つのモードがあり、「シンプル」では5人の武将で勝ち抜き戦ができるので、気の短い人にはおススメ。シナリオは2編ある。
（'92年9月30日／¥6,800（込）／カートリッジ）



スーパーロボット大戦
バンプレスト

●ガンダムやゲッターロボなど人気アニメキャラがSDロボとして活躍するSLG。特殊能力の採用等簡素とはいえ本格派。後にFC、SFCへとシリーズ展開し好評を博している。
（'91年4月20日／¥3,980（込）／カートリッジ）



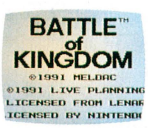
大戦略
ヒロ

●現代戦を取り扱った名作『大戦略』をGBに移植。日本、アメリカ、ソビエト、ドイツといった生産能力の違う4か国からひとつ選択しゲームを進める仕組みになっている。
（'91年6月12日／¥4,800／カートリッジ）



信長の野望 ゲームボーイ版
光栄

●おなじみ『信長』シリーズがGBについに登場。戦国時代の武将のうちひとりを選び、全国統一をするのが目的。基本システムなどは、他機種とほとんど変わらない。
（'90年10月10日／¥5,800／カートリッジ）



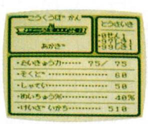
バトルオブキングダム
メルダック

●ゴブリンやスライムが登場するユニークなファンタジーSLG。戦闘はカードバトルで解決される。またランダムな要素が強い簡素なシステムのため、何度でも飽きることなく遊べるのが特徴。
（'91年12月13日／¥3,800／カートリッジ）



パワーミッション
バップ

●索敵が重要な要素となる近代海戦をシミュレート。8種類もある兵器やレーダーを使った索敵システムなど、GBとはいえども緊張感あふれる海戦を楽しめる。
（'90年8月24日／¥3,500／カートリッジ）



フリートコマンダーVS.
アスキー

●美しいグラフィックとリアルで緊張感のある索敵システムが特徴的な海戦SLG。ヘックスという概念がないため、確実な戦況の把握と作戦の立案が重要となる。
（'91年8月2日／¥4,635／カートリッジ）

GB



一発逆転！DX馬券王
アスミック

●携帯便利というGBの特性を活かし、マスコミでも大きく取り上げられた競馬予想ソフト。細詳な事項を入力し、着順と連勝馬券の予想が可能。的中率も結構高い。
（'91年5月17日／¥5,728／カートリッジ）



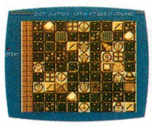
馬券王V3
アスミック

●的中率の高さで人気のシリーズがより使いやすくなって登場。GBながら詳細なデータ項目は、ほかに類をみない。操作性も前作より向上した。全45レースのデータがプリセット済み。
（'93年12月17日／¥6,500／カートリッジ）



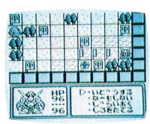
ウイナーズホース
メサイヤ

●簡略化された入力方式が新しい予想モードと〝育てゲー〞的なアクションゲームが楽しめる競馬ソフト。比較的短時間で予想が出てくるのも魅力のひとつである。
（'91年9月20日／¥4,000／カートリッジ）



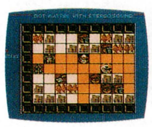
ウルトラマン倶楽部 敵怪獣ヲ発見セヨ
バンダイ

●FCでおなじみの「ウトラマン倶楽部」シリーズのGB版。戦闘はカードバトル形式で、ほかにも必殺技やアイテムを使った攻撃もできる。通信ケーブルで対戦も可。
（'90年5月26日／¥3,300／カートリッジ）



SDガンダム戦国伝 国盗り物語
バンダイ

●スーパーデフォルメされたモビルスーツが登場する四角ヘックスを使ったSLG。アクションゲームで戦闘を解決する。また中立軍を自分の配下にすることもできる。
（'90年3月24日／¥3,800／カートリッジ）



機甲警察メタルジャック
タカラ

●テレビの人気アニメ『メタルジャック』を使ったSFSLG。簡単なコマンド体系でスピーディなゲームを展開できるところが魅力。また戦闘のアニメーション処理も効果的な演出になっている。
（'92年1月8日／¥3,800／カートリッジ）



キャプテン翼VS
テクモ

●手軽に「キャプつば」の世界が楽しめるFCからの移植作。FC版同様、シュート時の格好いいアニメーションが特徴である。FC版にはなかった対戦プレイが可能なのも嬉しい。
（'92年3月27日／¥4,200／カートリッジ）



シムアース
ハドソン

●地球環境の維持を目的とする壮大なスケールの環境シミュレーターの移植版。特徴は地形の生成から知的文明の発展まで さまざまなレベルの楽しみ方が可能な点。神になりたい人間向け。
（'92年11月20日／¥6,800／SCD－ROM^2）



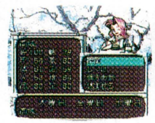
スーパーシュヴァルツシルト2
工画堂スタジオ

●前作の1年後を舞台にした好評シリーズ第2作。ビジュアルとそれを盛り立てる演出は素晴らしい。泣かせるストーリーとやさしめの戦闘はファンならずとも十分楽しめる。
（'92年12月4日／¥7,800／SCD－ROM^2）



ゼロヨンチャンプⅡ
メディアリング

●アメリカを舞台に「ゼロヨン」レースを戦い抜く一部に根強いファンを持つ異色SLG。より強力なパーツを買い集め車をチューンアップしていく過程が楽しめる。
（'93年3月5日／¥7,800／SCD－ROM^2）



卒業〜グラデュエーション〜
NECアベニュー

●清華女子高3年B組の担任教師となり卒業までの1年間生徒たちを指導する〝育て〞ゲームをPCエンジンに移植。気まぐれな彼女たちの表情をうまくとらえたビジュアルが好評。
（'93年7月30日／¥7,800／SCD－ROM^2）



信長の野望 全国版
光栄

●『信長』シリーズの全国版をPCエンジンに移植。九州と東北地方を加えた日本全国の統一を目指す。内政重視の基本システムは前作からしっかりと引き継がれている。
（'93年12月11日／¥8,800／SCD－ROM^2）



信長の野望 武将風雲録withセーブくん
光栄

●茶会など安土桃山時代を代表するイベントを盛り込んだ作品。鉄砲のもつ意味も重要になってくる。膨大なデータ量をもつため、別売りのバックアップユニット（セーブくん）が必要。
（'93年2月27日／¥13,800／SCD－ROM^2）



メタルエンジェル
パック・イン・ビデオ

●〝育て〞ゲー＋コマンドタイプの格闘ものという異色作。フルメタルバトルという近未来で流行している格闘技で世界一を目指すべく女の子を教育していくパワフルなソフト。
（'93年9月24日／¥7,800／SCD－ROM^2）



ラングリッサー 〜光輝の末裔〜
メサイヤ

●伝説の秘剣ラングリッサーをめぐるファンタジーRPG。戦闘システムがスクエアヘックスを使ったSLG仕立てになっており、指揮官配置が重要なポイント。
（'93年8月6日／¥7,900／SCD－ROM^2）

これが噂の三種混合ゲーム・ワクチン。

これを体験したら、キミは、もうゲームから逃げられない。

「クソゲーで遊べ!!」



●ゲーム、バージョン・アップ・マシン

X-Terminator 2
エックス・ターミネーター 2

今のゲームはつまらない…というキミにお勧め。専用の改造コードを入力するだけでゲームをオリジナル・タイプに改造できる。今なら、数百種類の改造コード集、オリジナル初心者用マニュアルが付いている。さらにスーパコムと同時購入した人、登録ユーザーには特典があるぞ。

驚異の超特価
6,800円（消費税込み）
~~（標準価格 12,800円）~~

「ファミコン復活」

●ゲーム・マルチ・プレイ・マシン

ファミコン・アダプター

とうとうヤッタ！ という感じ。スーファミ用“モノマネ”アダプター。スーファミ、ファミコン、NES用カセットが使える3スロット。スーファミのスロットにセット、コードを差し込むだけの超簡単接続。そして、メインメニューでスーファミ、ファミコンどちらで遊ぶか選択可能。さあ、キミのスーファミで、宝の山になった格安、名作ファミコン・ソフトに挑戦してみよう。

通販特価（消費税込み）
7,800円



これを「かんたんとるとる」



●マルチ・ゲーム・ストック・マシン

ファミリー・パートナー

最強の機能を持ったスーファミ用3.5in. FDDバックアップマシン。ジュームメモリーを搭載、FD1枚に最大3つのゲームをストック、電源を切ってもゲームが消えないし、スイッチオンすれば即遊べる。しかも500種類以上のゲームを完全バックアップ、最速15秒という超高速ディスクロード、ゲームカセットと同じ状態でゲームが楽しめるぞ。

特別価格（消費税込み）
29,800円
~~（標準価格 55,000円）~~

スーパーファミコン用ミュージック&グラフィックデモゲーム付き

スーパーファミコンおよびファミリーコンピュータは任天堂の登録商標です。
一部のソフトが正常に使用できない場合もあります。

通信販売元：アムデックジャパン

■商品に関するお問合せ、購入申込みは、電話またはハガキにて受付けいたします。

▶TELEPHONE◀
03(5272)3009

■受付時間

月〜金　11:00AM〜9:00PM
土曜日　12:00PM〜8:00PM
日曜・祭日　定休日

■商品カタログ無料贈呈中
電話やハガキによるカタログ請求も受付けます。左記の電話番号へ電話くださるか、住所宛へ氏名・住所・電話番号をご記入の上、ご請求ください。

総代理店
㈲ライダーユニットジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-3-18 6F

≪当社の商品は通信販売のみ。購入方法は≫

●料金着払い
コレクトサービス（商品代金＋手数料と商品の引き換えシステム）
未成年者は保護者の承諾が必要です。※手数料は10,000円以下の場合1,000円、それ以上の場合1,500円となります。

●銀行振込
さくら銀行　新宿支店　口座名アムデックジャパン　口座番号　普通6855961

●郵便振替
東京7-570664　新宿区役所内郵便局　アムデックジャパン

●現金書留
〒160 新宿区西新宿7-12-1 トガワビル3F　アムデックジャパン

※送料は全国一率 200円です。送料を忘れずに追加してお支払いください。



次世代マシン徹底レポート

第2回

これから"ゲーム"はどう変わるのか?

ソニーは噂の32ビットマシン《PS-X》を年末に投入、セガのニューマシン《サターン》の11月発売も決定した。
BIT数競争や情報戦が先行、何がどう変わるのかがいまひとつ明確ではなかった"次世代マシン戦争"も
松下《3DO-REAL》の3月20日発売を皮切りに、いよいよリアルなものとなった。
果たして群雄割拠のゲーム界の地図は塗り替えられるのか?
確かなのは"戦争"の勝者がだれか、ではなく、ユーザーこそがつねに勝者でなければならない、ということである。

キャラクター&ロゴCG/新谷ブン(ULTRA)　イメージCG/野澤 現

PART 1

ALL ABOUT PS-X
《PS-X》とは何か?

まもなくその全貌が明らかになるであろう、ソニーの《PS-X》(コードネーム)。
ここでは、これまでに明らかにされた機能やシステムを総括し
《PS-X》とはいったいどんな可能性を秘めたマシンなのかを再確認してみよう。

デザイン/ネーミング

現時点では、残念ながら名称、デザインなどは一切発表されていない。

どんなデザインになり、どんな名称がつけられ、どんな広告が登場するのか、なんとなく楽しみなのもソニーらしいところ。〝小型〟〝軽量〟〝スタイリッシュ〟などソニー・ブランドならではのもの、従来のゲーム機のイメージを変えるような、とびきりカッコよくて、女性も手にとってみたくなるようなものを期待したい。

周知のとおり《PS-X》というのは開発上のコードネーム。《3DO》がダブルミーニング的に〝3次元〟を連想させるように、ネーミングによるイメージづけも重要な要素である。

《ウォークマン》同様、はたして《PS-X》の正式な呼称が、《ファミコン》に代わる、次世代ゲーム文化のシンボルになるか。

マルチメディアやネットワーク流行りの昨今、先行する《3DO》がはっきりと「マルチメディアマシン」であることを表明し、セガの《サターン》もネットワークへの未来を誇示しているのに対し、あくまでも「ゲーム機」にこだわる《PS-X》。

潜在的にはさまざまな可能性を秘めた高性能マシンをあえて「ゲーム」に絞り込む理由は、なによりもユーザーである若者たちの皮膚感覚にあるだろう。遊びのいちジャンルだったはずのゲームは、いまや文化になった。かつてロックがそうだったように。いまの若者たちにとって、もっともリアリティのある言葉こそが「ゲーム」なのだ。そういう文化としてのゲームに、まっすぐ向き合ってみせたのが、この《PS-X》であるといえるだろう。

ジオメトリエンジン

メインCPU以外の4種類のプロセッサの中で、特筆すべきなのは、この〝ジオメトリエンジン〟。

これはマトリクス計算を行なうプロセッサなのだが、一連の次世代機の特徴のひとつである「3D表現(主としてポリゴンを使った)」の高速処理を実現している。

最大1秒に150万個のポリゴンの計算をし、テクスチャマッピングなどの処理をされたポリゴンであっても50万個/秒の計算をしてしまう。

この数値、たとえばアーケードゲームである『リッジレーサー』(ナムコ)を軽々と再現してしまう数値なのだ。

参入を発表したメーカー各社が、業務提携もしくはそれに近いニュアンスの言葉を使っている。自社のアーケード部門へのフィードバックを視野に入れているのも、うなずけるところだ。

ハードスペック

《PS-X》はメインCPU(中央演算処理装置)にソニー32ビットRISC(命令系統の縮小を行なうコンピュータ。高速処理が可能)を使用、そのほかに処理作業別の4種類のプロセッサを搭載し、情報を分散・並列処理することで、ワークステーション並みの処理能力を可能にしている。

この分散・並列処理のおかげで、他のマルチメディア機などで問題になっている、コントローラーに対する反応速度についても、素早い処理が可能になったことから、スピーディかつリアルなゲームが楽しめる。

反応速度が遅ければゲームにはならない。ゲーム専用機には、この反応の速さは何よりも重要なポイントである。

《PS-X》の看板である〝高速〟〝リアルタイム〟の根拠がここにあるのだ。

価格

最終的にどういう価格設定に落ち着くかは現時点ではわからないが、《PS-X》の〝5万円以下〟というアナウンスは、たとえば《3DO》の7万9800円などに比べれば格段に安いといえるものだろう。

しかし、SFCのハードがすでに1万円を切りはじめたことなどを考えても、「ゲーム機としては高い」といわざるを得ない。マルチメディアやコンピュータ色を排し、あくまでもゲーム機に特化するのであれば、なおのことである。

はたして、どこまで価格を下げられるか。

当初は高価で子供たちにはとても手が出ないと思われたNEO GEOが、格闘ブームに乗って〝セカンドマシン〟として注目されていることを考えると、すべてはソフトしだい、という結論にも行き着くのだが。

(注/2月18日松下は『3DO－REAL』の標準価格を¥54,800に変更すると発表)

(CGは開発中のものです)

エンタテインメント性

「アメリカの文化をジャパンマネーが買った」と話題になったソニー・ピクチャーズ（コロンビア映画）を、今度はソニー・ミュージックエンタテインメントがそのグループの傘の下に収めることになった。いよいよドリカム、米米と同レベルでハリウッド映画が製作されていく、ということだ。レコード会社、映画会社、ゲーム会社がひとつのグループとして機能するわけで、音楽、映像などの膨大なソフトの蓄積という特性は、ゲームにも十二分に生かされることになりそうだ。

これまで音楽アーティストたちが〝ゲストとして〟ゲームの世界に足を踏み入れたことはあったが、大きな成功をおさめることはできなかった。だがこれからは音楽、映像、ゲームを企画段階から同一戦略で制作していくことも可能になった。舞台はもちろん《PS-X》だ。

開発環境

開発環境の充実ぶりは注目に値する。

まずそのツールの安価なこと。プログラマツールとグラフィックツールの合計が150万円程度。さらに、DOS-Vマシン上で動くということで、非常に手軽な開発が可能となった。

現時点で参入を発表しているのは、ナムコ、コナミ、カプコン、タイトー、バンダイ、アートディンクなど。アーケード分野においても実績のある会社が多い。第1の理由はポリゴン技術の問題にあると思われるが、今後は既存のソフト会社はもちろん、新規参入の（いままでゲームをつくっていなかったような）ソフト会社も出てくるだろう。

一般にサードパーティとは呼ばれるソフト会社とは違った、新しいプロジェクトやユニット、CGアーティストや映像作家たちがソフトを制作する可能性もあるだろう。

その他のプロセッサ

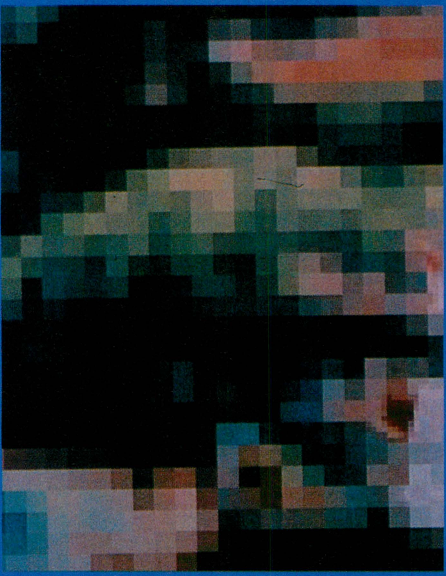
ジオメトリエンジンのほかに、《PS-X》にはデータ延長エンジン、グラフィック、サウンドの各プロセッサが用意されている。

グラフィックプロセッサは最大1600万色の表示が可能。8×8のスプライトを4000個表示でき、回転・拡大・縮小・変形・半透明などの効果も簡単にできる高性能なもの。

サウンドプロセッサは24チャンネル。ピッチ変換などのエフェクトも容易で、ほとんど生演奏に近い臨場感あふれるサウンドが楽しめる。

データ延長エンジンは圧縮されたデータを素早く解凍するためのもので、CD-ROMの問題点であるデータ読み出し時間を短くすることができる。

これらの機能は、データの大量化などゲーム自体の発達に合わせたもので、今後の次世代マシンにとっての必須条件だといえるだろう。



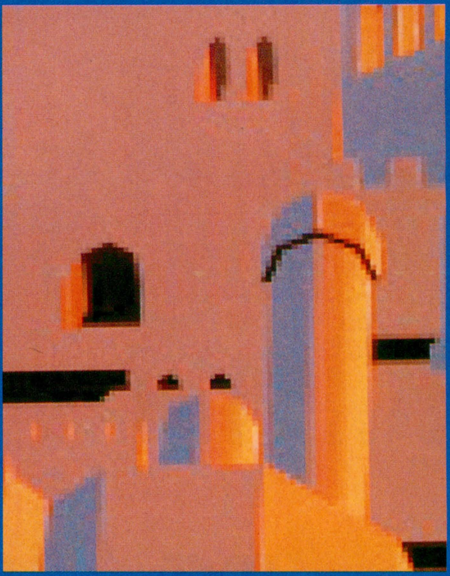
タイムスケジュール

「年末商戦に向けて発売」ということは、遅くとも'94年12月上旬、場合によっては11月中の発売もありうるかもしれない。

スタート時に魅力的なソフトが用意できるか否かは、ハード普及の動機づけとして最大の要因である。1年足らずの開発期間で、果たしてどれだけのソフトを用意できるか、が勝負である。《3DO》は3月20日のハード発売時期前後に27タイトルを予定、セガは40タイトル以上のソフトを《サターン》に向けて開発中という。それと比較しても《PS-X》の「毎月5タイトル前後」というのは少なすぎはしないかという不安もある。

「このゲームをやりたいから《PS-X》を買う」という超目玉が絶対に必要だろう。

各メーカーのコメントでも明らかなように、「ギリギリ」のスケジュールであることは否めない。



ハードが成功するためには①ソフトの安定供給②ヒットソフト③ハードをイメージづけるキャラクター（たとえば任天堂の『マリオ』やセガの『ソニック』）の存在、が必須条件である。

業界関係者の多くがその性能や可能性を高く評価し、期待を寄せている《PS-X》。そしてまた、その誰もがソフト供給面を問題点として挙げているのも事実だ。高性能のハードは高性能のソフトを必要とするのである。任天堂やセガのように自社内でヒットソフトをつくり出すことができるか、またはサードパーティとの緊密な連係がどこまで実現するのか。

はたして《PS-X》は音楽・映像・アートなどを統合した、新しいゲーム文化を生み出せるだろうか。注目したいところだ。

未来予想図

「ゲーム専用機」として発売される《PS-X》は、当面の間、SFCやMDなどに代わるニューマシン、セカンドマシンとして位置づけられていくだろう。ネットワーク用のスペックなども発表されていないし、《3DO》のようなマルチメディア対応機とは明らかに違った方向で展開するはずだ。

しかし将来的に見れば、電話回線や専用ケーブルを使ったネットワーク形成などにも対応することになるのではないだろうか。その高い性能を考えれば自然な流れだし、現在のセガの試みやパソコン通信などは、ゲームのありようのひとつ、未来型であると思える。

そのとき《PS-X》はモデルチェンジ、アップグレードしながら、枝分かれしていくのではないか。〝デスクトップでなんでもできるゲーム機〟という未来予想図もアリ？

海外展開

海外展開についての明確な戦略もまだ明らかにされていない。だが最近のゲーム業界をみると、海外市場への対応が重要なポイントを占めていることがわかる。セガのアメリカでの成功や、「ゲームボーイ」のアジアでの爆発的人気など、日本国内だけの展開では先が見えないというのも事実だ。

そしてその際に問題となるのは、やはり価格。外国の人たちが「ゲーム機」に5万円も出すとは考えにくいし、《3DO》のアメリカでの売行きの伸び悩みはそれを反映しているとも思われる。（アメリカのとあるゲーム雑誌では、《3DO》の価格設定にはっきりと×がつけられていた）

斬新なアイデアを持ったソフトがしばしば海外発であることなどを考えあわせても、市場として、また開発の面からも、アメリカ、欧州、そしてアジアにどう進出していくのかが注目されるところ。

《PS-X》は"リアルタイムに動くゲーム"
いままでとはまったく違った新しい遊びを提供したい

《PS-X》が描く半歩先の未来

佐藤 明氏

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント取締役

インタビュー

インタビュー/佐藤大　構成/編集部(CGは開発中のものです)

どんなハードならよりよい表現が可能になるか

―《PS-X》にいたる前段階にいろいろな経緯があったと思うのですが。

「任天堂SFC互換機のことですか? あれは、ROMカートリッジ方式のSFCにそのCDドライブを乗せて、CD-ROMのハードにするってことなんです。で、それを発売するかしないかというのは任天堂さんの判断で、任天堂さんはいまだにその発売を正式発表してない、ということです。現実問題としては、消えてもいなければ成立するとも言えない、という状態なんですよ。

―《PS-X》をつくり始めたきっかけというのは?

「《PS-X》をつくり始めたっていうより、コンピュータ・グラフィックスとか実写とかアニメーションとかの技術は、ソニーの違ったニュアンスの研究機関でやってたわけです。その一方で、どういう物を売ればこれからの商売として成立するかという開発をやる人もいて、中央研究所みたいなところで研究してる人もいる。そういう人たちがいて初めて今回の話が出てきたんだと思うんですよ。だから"将来こういうゲーム機があれば"という発想よりも、"こういう人たちがいま考えてることが実現できるハードはどんなものか"っていうところから出てきたんです」

―なるほど。

「基本は、いろいろな研究の軸があって、それを集めてどうしたらこれがゲーム機になるのか、あるいはどんなハードならよりよい表現ができるのかって発想だから、《PS-X》を実際に何年から開発してたかということは、はっきりとは言えないんですよ。いろいろなものが出てきて、こういうものを取り入れればもっとおもしろいゲーム機になるだろうって発想からきたのが、こんどの《PS-X》ですから」

トレンドは半歩先でウケる

―明確に"ゲーム機"というアプローチですが、将来のネットワーク的なものに対するアンサーがついてるところで、含みもある発表だったと思うんですが。

「というよりは、われわれがいまあるマーケット、もしくは極めて近い段階でビジネスの展開ができることがいちばんだと思うんです。要するに、3年後とか5年後とかっていう仕事も片方でやらなきゃいけないんだけれども、いまビジネスにならないものを積極的にやるのはどうかなと思うんです。やっぱりトレンドっていうのは半歩先でウケるっていうのがありますよね。3歩くらい先に行くとユーザーにはわからない、みたいな(笑)」

―実験、とかですね。

「われわれがいまの段階、もしくは1年くらい先で、マーケットとしていちばん大きくて、いわゆるユーザーに受けるエンタテインメントは何かと考えたときに、ゲームが出てくる。いま日本のマーケット、家庭用ゲーム機のハードとソフトの市場は5000億円です。アメリカはその倍あって、ヨーロッパは1・5倍ある。つまりアメリカでは1兆円、ヨーロッパでは7000億円くらいのビジネス・マーケットがあるんだということです。そのマーケット、これは市場規模というよりユーザー規模のものですが、そこにめがけて、次にウケるであろうハードやソフトを提供したい、というのがコンセプトなんです」

―なるほど。

「だから、こんなに大きなマーケットがあるのに、ただ上に乗っかるだけとか、ベースにある少しの部分をいただくっていう考え方はしたくないな、と」

リアルタイムに動かないものはゲームじゃない

「われわれの解釈ではFCとSFCとの間には、圧倒的な差はないと思ってるんですよ。FCが出たときは"家でゲームができる"インパクトってすごいものがあったでしょ。ゲームセンターでやってたものが、家でできるという」

―ソフトが変えられるってこと自体が衝撃でしたね。

「すごい衝撃がありました。でも、SFCが出たときには、感じられなかったですよね」

―まあ、そうですね。

「つまり、いま売っているハードは、失礼な言い方すると、やっぱり10年前と変わってないんですよ」

―確かにそうですよね。

「今度の《PS-X》は、高画質の背景と多数のキャラクターを同時に高速で動かすことと、3次元CGで表現されるリアルで迫力ある画像表現を併せて実現できる。ユーザーにはいままでとは違った新しい遊びが提供できるのではないかと思ってます。リアルタイムで動かないものはゲームじゃない。でも、リアルタイムで動かないソフトってたくさんありますよね。それは教育ものであっ

たり、アウトドアであったり。

いま開発しているチップは、3次元の表現能力が圧倒的にすごいんですよ。機能的にはいろんなことができる。ただ、この《PS－X》というハードではマルチメディアは目指さない。ゲーム機です。われわれはそのゲーム機で、リアルタイムで動くものを提供します、ということなんです」

買いたいと思ったところに全部揃ってるのが理想

——値段設定はいろいろ変わって、最初は5万円くらい。いま〝3万円〟っていう記事もあるんですが。

「うちは〝5万円を切ります〟って言っただけで、あとはなにも言ってないですよ（笑）」

——ソフトはいくらくらいで?

「理想をいえば、5000円から7000円くらいの間なんですけれども。そうすると、家に置いておこうって気持ちになれるんじゃないかと思います。ソフトのつくり手側としての思い入れから言うと、最初から自分たちがつけた価値観を割って売ってほしくはない。それではやっぱり、寂しい」

——販売ルートについても、ソニーがもともと持ってるノウハウが生きてくる感じはありますか。任天堂はつねにおもちゃ屋に、ということでリリースしてきましたよね。

「僕はいつも言うんですけど、任天堂さんやセガさんのロム・カートリッジベースのビジネスであるならば、あのルートは非常に正しい選択だと思います。でも、CD－ROMだと在庫の無用な滞留はないわけです。つねにプレスすればいいんですから。すると、やっぱり違うルートにならざるを得ないんです。

ただ、違うルートといっても、経由の仕方の問題だけで、あるゲームを買いたいと思ったときにどこに行くかっていうのがいちばんのポイントなんです。買いたいと思ったところに全部揃ってるというのが理想ですよね。たとえ買わなくてもいいから子供たちが自由に入れる店にっていう前提がないと、商売は成立しないです」

——そこがマルチメディア機とは違いますね。あれは家電として家電売り場に置く。

「それはやっぱり、マルチメディアというとそうなるんじゃないかな。ハードのビジネスととらえられがちですが、やっぱりソフトビジネスですよ。ソフトを楽しむために、ハードを買うという世界ですから」

新しいクリエイターを育てる使命

——開発環境ですが、開発ツールはいくらぐらいのものなんですか?

「プログラマーツールとアーティストツールを足して150、160万ってところですね」

——かなり安いですね。任天堂の開発ツールは高くてなかなか簡単には買えませんから（笑）。そうなると、それこそパーソナルクリエイターがいっぱい出てくる……。

「それはぜひ、やりたいと思ってることなんです。新しいクリエイターを育てることはわれわれの使命なんじゃないかと思います。たとえばゲームを1年かけて1本つくって、3ライン持ってても3本ですよね。10年やって、30本、それで、ようやくビジネスになるかならないかって判断ですよ。でも、30本が、100パーセント当たらないと仮定しても、10本目玉があったら、ビジネスになる。《PS－X》のハードを1回買えば、壊れるか古いものにならない限り、次は買わない。でも、ソフトはその上に何回でも乗っていくわけですよ。だから、これはソフトの産業なんです」

——ソニーがゲームやコンピュータの世界にリアリティを持って参加してくるっていうことは、ミュージック・ビジネスに、ある種の限界を感じているということでしょうか。

「それはないですよ。音楽ビジネスは、いちばん廃れることのないビジネスだと思いますから。ただ、オーディオ分野とビデオ分野とゲームを媒体にしたコンピュータ・エンタテインメント分野の境目はなくなりつつあると思います。表現方法のエンタテインメントというニュアンスで言えばね。映像のクオリティがもう少し上がれば十分VSH並みですし、オーディオ分野だってピコピコサウンドから完全に生音に近くなってきたんだし」

《PS－X》を代表するようなソフトが必要

——ソフトはどのくらい揃えるんでしょう。

「毎月、5本前後ずつ出せればいいなと思ってます」

——少なめに?

「というより、数の勝負じゃないだろうと思ってますから。選択肢の多さより、《PS－X》というハードの機能を活かしたソフトで〝あ、違うな〟というインパクトがないと、ユーザーは〝それじゃあスーファミでいいじゃない〟で終わりだと思いますから」

——MDのソニックやSFCのマリオのように、ハードを代表するようなソフトは?

「考えてます。任天堂さんでもマリオなり、ドラクエなりが必ずあったわけです。《PS－X》でも〝代表的なゲームはこれです〟というのを出さないと駄目だと思っています。とくに《PS－X》ではキャラクターがそのままリアルに出てしまうから、そのままビデオやアニメーションになるかもしれない。《PS－X》イコールこれ、っていうものを出さなくてはいけないですね」

——ソフトについて、最近騒がれているR指定といった規制みたいなものはどうしますか。

「基本的には、下半身のマシンにはしたくないんで、禁止したい。暴力的なところについても、どこかで規制しなければいけないと思っています」

——ユーザーの年齢は?

「いちばん大きなユーザー・ターゲットは12歳以上、22歳までです。ここを逃がしたらおしまいです。もちろん、その下もその上も、われわれはほしいと思っていますが。

ただ、3DOさんにしてもわれわれにしても、表現能力的には、映像やアニメやCGが取り込めるんだから、いままでのドット絵だけじゃない、新しい感性に訴える演出ができる。12歳から22歳までの人には、こんなゲームやってられるかっていうようなものでも、女性や年配の方には受け入れられる可能性もありますしね」

——それはまだ先の話?

「先ですよね。まずはメインのターゲットを固めないと、何百万台っていう数は売れないですよね。何百万台も売らないと、サード・パーティのみなさんに迷惑をかけてしまいますから（笑）」



サードパーティは
こう考える①

ナムコ

横山茂氏インタビュー

(株)ナムコ　コンシューマ販売部部長

次世代マシンに切り換わるかどうかはソフトが大きなポイント

〝サード・パーティとして《PS-X》用のゲームソフトをつくっていく〟というのが基本スタンスです。業務用で技術提携をするという話もありますが、現時点では《PS-X》への対応の全貌についてはフレキシブルです。

カタログ・スペックのレベルでしかわからないんですが、ナムコの方向性を決めたポイントは、まず《PS-X》のハードが優れている、ということ。さらにハードの価格の問題などを総合的に判断して、ひとつのビジネスになるのではないかと期待しているからです。《マルチメディア》という表現をせず《ゲーム機》と言い切って、そのぶん価格を下げて提供する、というソフト重視の姿勢も評価しています。

当面われわれはあくまでもゲームから入っていって、それからの展開は後で考える、ということになると思います。《PS-X》にしてもセガの《サターン》にしても、そういう新しい可能性を持っているハードだとは思いますが。

本格的に開発を進めていかないと《PS-X》の欠点についてはなんとも言えないのですが、いまのところ考えている業務用ソフトの移植については、そのレベルが著しく落ちるようだと問題ではあるでしょう。

《PS-X》では3次元だけではなく、これまでの2次元のスクロールやスプライトもしっかりサポートされているので、『ファミスタ』などのFCやSFCの人気シリーズを《PS-X》ソフトにする可能性は十分にあります。可能かどうかは開発が始まらないとわかりませんが、『ポリゴン・ファミスタ』なども考えられますよね（笑）。

できるだけあらゆるジャンルを総合的にやりたいと思っています。ポリゴンのゲームだけではなく、ハードの機能やCD-ROMの特性をいかした新しいタイプのソフトにもチャレンジしてみたい。ただし映像面でもサウンド面でも、相当レベルアップをしないとダメでしょうけれどね。

とにかくユーザーがたとえ高価なハードを買っても、満足してくれるだけのレベルのソフトを開発しなければ、と思っています。

まだ机上シミュレーションの段階ですが、年末のハード発売日に合わせてソフトを発売したいとは思ってます。ただスケジュール的にはギリギリの状況なんですけれどね（笑）。

他の次世代マシン――セガの《サターン》や任天堂の64ビット機などに対応したソフトの開発も考えてはいますが、まだどれも全容が明らかになっていませんので、開発できるような態勢はつくっておこう、という段階です。

いずれにせよ、よいソフトがつくれるハード、そして売れそうなものに関しては、どんどんやっていきたいと考えています。

全ての面で見通しが立たないのは、ソフトサイドからすると、今回の次世代マシンについては開発を進めていかないとどこまでのことができるのか、やれるのか、それが見えないからなんです。任天堂とNECは全然わからないのでなんとも言えません。《サターン》に関しては、マイクロソフトと組んだり、またハード面でもいろいろパワーアップをはかっているようですし。

戦略面でいえば、日本だけではなくアメリカやヨーロッパでの展開も考慮しなければいけませんしね。国内では任天堂の普及率が高いが、アメリカではセガが優位という、現在の状況と同じようになることも十分考えられますので。とりあえずは全方位的な方向で考えています。必ずしもひとつのハードでしか開発しない、と固執しているわけではありませんので。

開発や販売のパワーにおいて限界はありますので、どれもこれも、とはいきませんが。

SFCが登場したときも、FCとSFCがその時期を境にして、あれほど速やかに入れ替わるとは予測できなかったわけで、次世代マシンがいまのSFCの位置にすんなりと収まるかどうかはわかりません。

ただSFCはソフトも内容的にやや頭打ちの傾向にあるようですし、次世代マシンの商品としての魅力を前提に考えると、切り換わるかもしれません。それもやはりソフトが大きなポイントになると思っています。

〝マルチメディア・ハード〟と言われる《サターン》や《3DO》でも、切り口はやっぱりゲームなんですよね。《サターン》では『バーチャファイター』を1本目のソフトにするという話もありますが、《PS-X》では、われわれサードパーティのソフトがキーポイントになると考えています。考えてはいますが、当然それはレベルも問われることですので。（笑）

ハード・スペックの向上で開発力が問われる時代がきても、ゲーム開発の現場が変わることはありません。いままでのハードではできなかったことができるとか、CD-ROMの特性をいかしたゲームがつくれる、などのプラスアルファの部分ではなにかしら変わることもあるかと思いますが。

ゲームは3DやCGを駆使したものだけではないので、ハードの性能が上がっても、『テトリス』のようなゲームは《PS-X》でプレイしても面白いでしょうから、必ずしも大きなメーカーが生き残って小さいメーカーが潰れていくようなことはないと思います。

ただし、より多くの優秀な人材が必要になること、また開発器材などもFCではパソコン1台でつくれましたが、これからはそうはいかなくなるので、投資的な面では大変だと思いますけれど。その負担というのは大手メーカーでも同じことですが。

これからもSFCはもちろん、海外に強いMDのソフトも開発していきたいと思います。

それらをやりつつ次世代マシンでの開発がどの程度できるかな、という感じですね。当然より強力な開発力が求められる時代になりますね。

いまはちょうどその切り換え時期なのではないでしょうか。

ALL ABOUT PS-X

●たとえばこんなソフトも!?

『P・T・ファミスタ』

ナムコといえばやっぱり『ファミスタ』シリーズ。新しいハードになっても遊びたい！　と思っている人も多いことだろう。しかしSFCの『スーパーファミスタ』をそのまま移植しても芸がない。そこで提案する『ファミスタ』は、ズバリ、『ポリゴン・テクスチャーマッピング・ファミスタ』（←略して『P・T・ファミスタ』）だ!!　完璧に再現された球場空間、リアルな選手の動き、自由に切り換えられる視点（テレビ中継モード付き）、選手180人（15人×12チーム）の肉声をサンプリング、そして全試合を記録し、視点を切り換え「プロ野球ニュース」で再現!!　と、《PS-X》の性能をフル活用した豪華な内容。

『リッジレーサー』だけでなく、この『P・T・ファミスタ』がベストセラーになることは間違いない！（ここまできるかどうか知らないけど）



野球ゲームの王道『スーパーファミスタ3』

サードパーティはこう考える②

コナミ

開発部長インタビュー

ユーザーが納得するソフトこそが正解。ハードは時代が決める

“ソフトをつくって投入、販売していくこと”がまず基本です。技術提携についても一部では進めてはいますが、われわれはソフトをつくるのが商売ですから、まずは面白いソフトを開発していく、ということです。参入した理由は……《3DO》や《サターン》も同じことですが、ハードがいままでのものに比べて高度なスペックになってますので、参入しない理由が見つからないので。(笑)

値段や流通の面などの全てがオープンにされてないので、現時点ではなんとも言えませんし、具体的なソフト、タイトル名などは、まだ開発環境が整ってないので明らかにはできませんが、ただユーザーを裏切らないソフトを、とは考えています。オープンにできるようになるのは、夏ぐらいからでしょうか。

アーケードや家庭用のシリーズの続編っていうのも当然ありえます。もともとわれわれは業務用のメーカーなので、《PS−X》用のソフトでは、技術力の高さもアピールしたいと思っています。

いま現在は企画など、できる部分から進めている、というような状況です。時間的にもうギリギリのところまできてますので。ハードの発売のタイミングに間に合わせるように努力しています。厳しい状況なのは事実ですけどね。ただ、最初からハードの性能を100パーセント引き出せるとは思っていません。そのハードを1年、2年と使っているうちに機能を100パーセント、120パーセントと引き出せるようになるんじゃないかな、と。いままでのSFCなどでも同じだったと思うんですよね。最初はハード・スペックの全てを使いこなせなくても、開発を続けているうちにノウハウも貯まって、フル・スペックを使っていけるようになるんです。

《PS−X》のハードの発想はいままでの業務用のものの発想とは違いますが、アーケードゲームの移植に関しては、FCやSFCと比べても、レベルダウンを抑えた形での移植は可能だと思います。細かい部分についてはなんとも言えませんが。

“次世代マシン”が主流になったとしても、ゲーム性がハード・スペックによって大きく左右されることはないと思います。ただ表現力が向上していく、ということだけでしょう。新しいハードになったらゲーム全てが面白くなる、というわけにはいきませんよね。面白くなる可能性は、いままでのハードよりあるかもしれないですが、本当に面白いものをつくれるかどうかは、ソフトをつくっているわれわれの責任だということです。

次世代マシンでのソフト開発の現場がいままでと変わることはありません。ただし、長い目で見れば、徐々に環境を変えていくことにはなると思います。たとえば画像取り込みを使ったり3Dで表現したりと、少し違った流れのものをつくるケースも出てくる、ということです。

しかしこれも、ユーザーがそういうソフトを希望するかどうか、にかかってきますが。われわれとしてはユーザーの要望に合わせてソフトの企画・開発を行なっていくのが基本ですから。もちろんアウトロー的なソフトも出てくるとは思いますがね。

“次世代マシン戦争”に対して嫌悪感のようなものはありません。ソフトをつくる側から言えば、いちばん普及しているハードにソフトを提供していけばいいわけですから。ハードが変わっても影響はないですね。今までも複数の機種で、さまざまなジャンルのゲームソフトをつくってきたわけですし。対応していくハードが増えていったぶん、なくなったものもあるわけですから。

次世代マシンの中で、どれが優れていてどれが劣っているかは、まだ全てが見えてないのでわからないですが、それぞれ一長一短があるようですね。ゲームに向かないスペックのハードは“マルチメディア”用のソフトに向いてるハードだったり、ゲームには向いていてもゲーム以外のことはしにくいな、というものもあったり。ユーザーはハードで選ぶようなことはないと思います。やっぱりソフトしだいでしょう。ただし“マルチメディア”用のお手軽につくったようなソフトがたくさん発売されると、ソフトの善し悪しの判断がユーザーレベルで難しくなるんです。ゲームとしてとらえていれば、ゲーム雑誌などのメディアがきちっとしてますしね(笑)。評価は雑誌がしてくれるし、ユーザーの間でもクチコミで広めてくれるますから。《PS−X》の場合、反応の良さを追求したとソニー側も言ってるので、あくまでもゲーム・ハードである、ということでしょう。それでいいと思います。

“マルチメディア”の定義がはっきりしてないですし、われわれが先頭を切って“マルチメディア”へ展開するということはないでしょう。ソフトをつくるとき、いちばん難しいのはゲームじゃないでしょうか。先端技術を使ったゲームをつくっていければ、今後どういう展開になっても“マルチメディア”時代には対応できると思います。

SFCと次世代マシンとがどう溶け込んでいくかは、次世代マシンのソフトしだい。いいものであれば結構早いテンポで移り変わるかも知れませんね。でも過去のハードと同じような出方であれば、最低でも1年かかるんじゃないかと思います。一般レベルのユーザーが次世代ハードを評価するには、よほどいいソフトが出ない限り1年はかかるでしょう。

小さいメーカーは開発力が弱いから不利だ、ということは32ビット／64ビットの次世代マシンが主流の時代になってもないと思います。条件は大手メーカーも同じで、同じ土俵に上ってくるんじゃないでしょうか。ゲーム業界内の現在のバランス、様相は変わらないと思います。ただ新しいハード・メーカーが増えるのは事実ですから、そちらの競争のほうが大変でしょうね。

われわれソフトをつくる側のスタンスは、いいソフトをいいハードに載せていく、ということです。ハード・スペックが向上して表現力がアップしたら、それに合わせてレベルアップしたソフトを用意して、さらに前ハードのものとは違う面白さを付加することです。ハードが変わっただけで、ユーザーの喜ぶ面白いゲームをつくるという目標は変わってませんから。ユーザーが納得するソフトがつくれればそれが正解です。それがどのハードなのかは、時代によって変化するものですから。

ALL ABOUT PS-X

●たとえばこんなソフトも!?

『グラディウス32』

《PS−X》でぜひとも復活してほしいゲームは、名作『グラディウス』である。『ダライアス』も『R−TYPE』も『沙羅曼蛇』もすべては『グラディウス』が原点。『グラディウス』なくして横スクロール・シューティングは語れないのだ。

ポリゴンだ、テクスチャーだ、実写取り込みだ、とアレコレ言われているが、それればかりではない。優れた処理速度を活かして、細かく複雑な動きをするキャラクター、実写と見間違うばかりのリアルな背景など、いまの16ビット・ハードのビジュアルをさらにレベルアップさせることもできるのだ。最近元気のないシューティングにここで一度喝！をいれてもらいたいところだ。

また『ゴエモン』シリーズの移植もOKよ。水前寺清子のコブシを聴きながらプレイってのもオツかもね。



シューティングの名作『グラディウス』

サードパーティはこう考える③

カプコン

坂井昭夫氏インタビュー

(株)カプコン　取締役企画制作本部長

音楽、映画など他ジャンルの才能がゲームに参加することも可能に

《PS-X》《3DO》や、任天堂、セガなどが開発中の、いわゆる〝次世代マシン〟に参入するのは、技術的にもビジネス的にもメリットがあると判断したからです。残念ながら具体的なタイトルはまだコメントできない状況です。《PS-X》についても、ソニーとの契約の問題もありますし、われわれの来期の事業計画も未確定だからです。ソフトの中身が具体的に煮詰まりしだい、できるだけ早めに発表したいと思っていますが。

基本的にわれわれはハードを持たないソフト会社ですので、その時代時代に最も可能性のあるハードにソフトを提供していく、というのは宿命的な部分なんです。いままでは任天堂が市場の90パーセントを占めていましたから必然的に選択肢はひとつだったんですけど、1、2年前ごろからはセガが国内や海外でプラットホームを増やしていて、状況が変化しています。業界全体が1・3倍に拡大した中で、もし任天堂のシェアが70パーセントに落ちたとしたら、任天堂だけにソフト提供をしていたら伸び率は鈍化してしまうわけです。

コンシューマ・ハードのマーケット全体で9割以上押さえているハードにソフトを供給するという前提でいえば、現在のような先が見えにくい状況では、それぞれのハードに対応していく方向でいます。9割以上普及する〝次世代ハード〟が任天堂1社ならそれに絞ればいいですが、先行する《3DO》や《PS-X》、《サターン》、それにNECがマーケットの9割を分けるという可能性もありますよね?

マーケット問題のほかにも、格段に進歩している技術に対して遅れないように、他社よりもいち早くそのプラットホームを使いこなせるように、さまざまな〝次世代マシン〟でのゲーム開発を考えています。《PS-X》に限らず〝次世代マシン〟と呼ばれているものは、いまの16ビット機と比べれば優れている部分は圧倒的に多いですけど、新しいハードでの開発は経験を積んでないとどれも難しいものですから。

3次元表現の点では、現時点では《PS-X》がいちばん優れていると思いますが、だからといってCGだけのゲームばかりになるとは思いません。3Dだと操作面で無理が出てきますから。演出や臨場感を出す方向で活用するという切り口はありますが。それに、ポリゴンを使ってちゃんとしたゲームをつくれるメーカーは10社もないでしょう。以前ほどアーケードゲームは強くないですから、大ヒットしたゲーム以外はコンシューマに移植してもパワーはないと思いますし。

SFCのときには3つの違うジャンルのゲームの開発を同時にスタートさせたんですが、つくりやすさや開発者の適性などで開発スピードが変わるんですよね。ですから《PS-X》の場合も何が最初にくるかはわかりません。現在はあらゆる方向性を考えて、開発者はツールの勉強をやり、企画をいろいろ出していると いう段階です。

ジャンルについては、あまりアクション系だけには絞りたくないです。『ストII』や『ロックマン』などで、われわれは〝アクション〟の印象が強いですが、「アクションのカプコン」ではなくて「ゲームソフトのカプコン」とみんなが思ってくれるようになりたいんです。この考えは、ハードを問わず、昔もいまも変わっていません。

《PS-X》のスペックがいかに優れていても、それを使いこなせるようになるまでには時間がかかると思います。たとえばFC初期の作品と後期の作品ではレベルがぜんぜん違いますよね? SFCやMDのときも同様だったと思います。ハードメーカーからプレゼンテーションされたものだけではなく、ソフトメーカーがどれだけハードの特性を活かしたゲームをつくれるようになるか。使いこなせるようになったとき、本当の評価が出てくると思います。そういうわけですから、ハードに対しての評価も現時点ではくだせません。

《PS-X》や他の〝次世代マシン〟が発売されれば、品質・内容の充実したソフトをCD-ROMを使って安く供給できるようになります。ゲームソフトはあくまでもおもちゃ屋で売り、子供が買う商品だと考えてますから、1万円でふたつソフトが買えないと子供がかわいそうだと思います。そうするとわれわれとしては、単純な計算になりますけど9800円で200万本売るよりも、1本あたりの利益が多少減るとしても4800円で2タイトル発売して400万本買ってもらいたい。もちろん値段が半分になれば品質を半分にしてもいい、とは考えていませんが、特殊なソフトも買ってくれる可能性は大きくなると思います。そうすれば、ソフト開発の段階でも冒険することができるようにもなるので、パート2、3と続編ばかりつくるのではなく、新しいラインで動くことができます。

あとは音楽面が圧倒的に強化されますから、映画やドラマと同じような効果が出せます。そうなると臨場感もすごく高まりますよね。ソニー所属のメジャーな人の音が載せられればソフトの質も向上すると思います。芸術や音楽、映画やその他、映像系の才能のある人たちが始めからゲームづくりに参加するような大掛かりなプロジェクトも可能でしょう。

〝子供のおもちゃ〟と言っても市場は拡大していくんじゃないでしょうか。ソニーや松下が入ってきて家電の色合いも強くなってますし、とくにCDになれば大人も買いやすくなりますので。

〝次世代マシン〟と呼ばれてますけども、ゲームとしてとらえたら面白くなくては意味はないと思います。本当に面白いソフトを出さないと市場は潰れます。去年のようにパート2、3ばかりの状況はどのメーカーもいけないと感じてるとは思いますが、宣伝費や開発効率、知名度を考えると、冒険できない現在の状況ではいたしかたない面もあるんです。もちろん「定番」もいいですが、そればかりでは。オリジナルで新しいソフトのない年が続くと、市場全体は落ちてしまうので、早く新しいものにトライできるような環境をつくらないといけないですね。納期にとらわれない、面白いゲームがつくれるまで徹底的に開発できるようなチームを、各メーカーが最低2チーム持たないといけないと思います。去年もボツにしたゲームはいくつかありました。つまらないゲームを発売していちばん損をするのは、購入する子供たちですから。

●たとえばこんなソフトも!?

『ファンタジア』

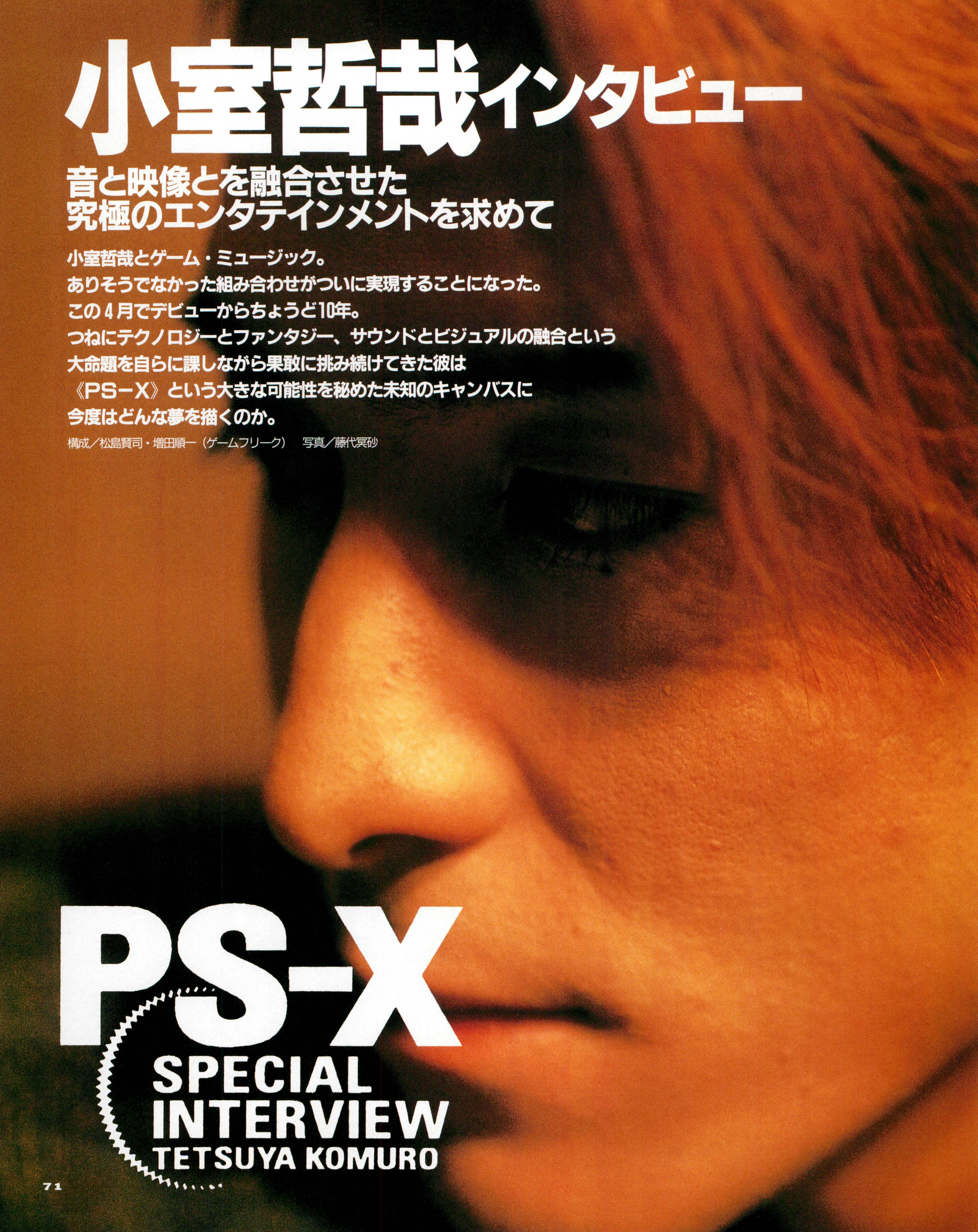
《PS-X》でのカプコンのソフトが『スーパーストリートファイターII』や『ロックマン』ではあまりにも当たり前すぎる(移植してほしいソフトだけど)。カプコンにはディズニーのゲームがあるじゃないですか。そこで考えたのが、フル・アニメーションによるディズニー・ゲームだ!

『プリンス・オブ・ペルシャ』もびっくりの緻密なディズニー・キャラクターの動きを再現して、もちろんディズニーお得意のミュージカル風仕立てで、ぜひとも『ファンタジア』あたりをゲーム化して欲しい(もちろんアクション)。アニメーションと美しい音楽のゲームなんていかにもソニーらしいゲームじゃありませんか。『ミッキーのマジカルアドベンチャー』や『アラジン』を上質なアクションゲームに仕上げたカプコンにこの場を借りてお願いしたいところ。



ディズニーのアクションゲーム『アラジン』

ALL ABOUT PS-X



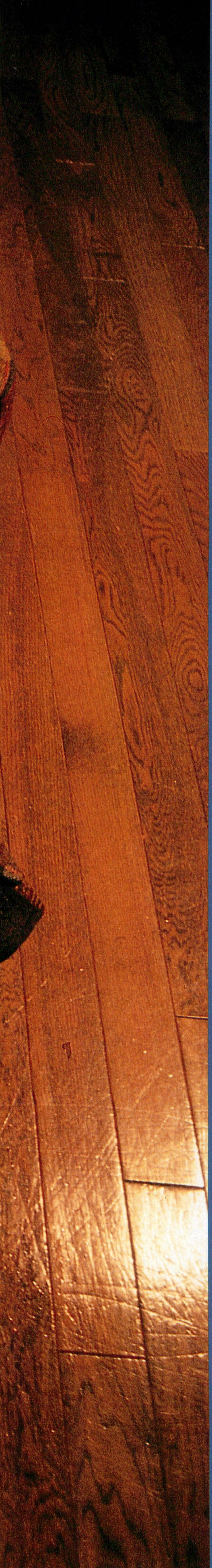
小室哲哉インタビュー

音と映像とを融合させた
究極のエンタテインメントを求めて

小室哲哉とゲーム・ミュージック。
ありそうでなかった組み合わせがついに実現することになった。
この4月でデビューからちょうど10年。
つねにテクノロジーとファンタジー、サウンドとビジュアルの融合という
大命題を自らに課しながら果敢に挑み続けてきた彼は
《PS−X》という大きな可能性を秘めた未知のキャンバスに
今度はどんな夢を描くのか。

構成／松島賢司・増田順一（ゲームフリーク）　写真／藤代冥砂

PS-X
SPECIAL INTERVIEW
TETSUYA KOMURO



ギャップを解消できそうな初めてのハード

ゲームについては特別な熱意を持ってプレーしていたわけじゃなくて、本当に一般のレベルのユーザーです。家庭用で凝ったのはF1のゲームくらいで、『ゼビウス』のころのアーケードゲームのほうが熱中していたと思いますね。それでもツアーのときにはSFCとモニター、ソフトをAVラックの中に入れていて、いつでもゲームができるようしていましたが。

最近はゲームセンターにも行かなくなりました。勉強のために行くように言われているので、レコーディングの帰りに寄ろうとは思うんですけど。ナムコの『リッジレーサー』にも興味があるし。

《PS-X》との関係は、さかのぼればもう3、4年前の話。エピック・ソニーの丸山さんに「小室君、やってよ」って言われてからです。当時は任天堂のハードに乗るCD-ROMの話だったんですが。(笑)

そのころからずいぶん流れは変わりましたけど、たち消えずにそのまま《PS-X》に引き継がれることになったんです。

当時「SFC用ソフトの音楽を」という話もありましたが、もうすぐ《PS-X》でできるんじゃないかという気持ちもあったし、まだ自分の求めているものとのギャップがありそうだったので、ずっとお断わりしていました。

そういう意味では《PS-X》は、いままで感じていたギャップを解消できそうな、初めてのハードだといえるでしょうね。

ソニーのMDが発売される半年ぐらい前に、CDとMDの音を聴き比べさせられたんですよ。「圧縮で4ビットまで落としてるんだけど、どう?」って。そう言われてから聴いたからなんとなく間引いたような音には聞こえましたけど(笑)なかなかよかったし、それが《PS-X》には活かされてるというのも聞いてましたから。

マーケットを引っ張るのは女性のパワー

コンピュータを使った音楽という部分では、僕は同じスピードで動いてきているので、共通項がたくさんあるんです。SEひとつにしても、いままでのゲームで満足できなかったぶん、自分で納得いくものをつくりたいと思ってるんですけど、ただ、《PS-X》のレクチャーを受けていると、容量の問題にしても結構制約がキツイのが現状で(笑)。厳しいやり繰りをしていかなければいけないな、と。これからつくり手側になったとき、初めてその苦労が身に染みるでしょうね。でもこれまでの経験が活かせる部分ですから、いま他人任せにしてしまうわけにはいかないしね。(笑)

僕の場合はメジャー感がいちばん大事なんです。いくらそれがすぐれたハードであっても、マーケットのないものではできない。僕はマーケットがあって初めて成立するアーティストだと思ってますから。

ゲームはまだ男の子のオモチャっていうイメージが強いので、女の子中心のソフトを考えたいと思っています。カラオケにしてもポケベルにしても、マーケットを引っ張るパワーは女性のほうが大きいですからね。カラオケ、ポケベルと同列で《PS-X》が語られれば、いままでのゲーム機とは一線を画することができるし、ソフト側のアイデアも大きく変わってくると思います。そこが突破口だし、そういうつもりでやろうと思ってるんです。

ですから《PS-X》では、単純に音楽担当という立場のほかに、ソフトのアイデア段階からも関わっていきたいと思ってます。これはあくまでも音楽中心のソフトですが、付加価値というか、可能性としてゲーム的なアイデアも取り入れていこうかと思っています。

音楽中心のエンタテインメント・ソフトの可能性

《PS-X》はあくまでも〝ゲーム機〟という位置づけですが、僕がソフトをつくるなら、もう少しCD-ROMの特性や、音楽を含めたエンタテインメント色を出すようなものにしたい。そんなソフトのアイデア提供や音楽プロデュースを考えています。CD-ROMという媒体と圧縮技術の向上で、音楽中心のエンタテインメント・ソフトがつくりやすい環境になってきたし。

MIDI対応しているのもソニー寄り、エンタテインメント寄りだと思いますね。いまの時点ではどこまで可能なのか、はっきりとはわからないですけど、音と映像をシンクロさせるときにマニュアルの感覚で打ち込めるかもしれないし。

CD-ROMにおける、サウンド面でのインタラクティブ性の問題点のひとつは、生音とFM音源とをすり替えるポイントでのギャップだと思います。

ビジュアルが紙芝居状態のときに音が生音で優れたものであっても、ビジュアルがちゃんと動き出すと音がピコピコ音になってしまう、その落差、ぎこちなさが、いままでのハードにはありましたよね。

《PS-X》では、たとえばバックのBGMは片方のMDの音を使って、その上に乗っかった非常にインタラクティブな音はもう片方のウエーブを使ったリアルタイムな音のさまざまな組み合わせでデコボコ感、ギャップを解消する――これができるかどうかはまだわからないですけど(笑)、できればインタラクティブ性の問題も気にならなくなるんじゃないでしょうか。

僕はいままでシンセサイザーの開発に携わってきたから、容量のやり繰り、たとえば〝ドラムには何バイト使おう〟とかいうやり繰りには苦労してきたので、そこがわかったうえで音楽づくりに参加できるのは強みでしょう。ハード・スペックが上



『WORLD GROOVE』/テクノ・レイヴ・ユニット〝trf〟のセカンド・アルバム(エイベックス・トラックス/発売中)


小室哲哉(こむろ・てつや)/ミュージシャン。宇都宮隆・木根尚登とともに結成した人気ロック・グループTMNのリーダー。ソロ活動も精力的にこなし、作曲、プロデュース等多方面に活躍中。現在はtrfのプロデューサーとしてヒット曲を続々とチャートに送り込んでいる。また3月発売予定のFM TOWNS用英語教育ソフト『エミット』(光栄)ではイメージ音楽を担当した。今年からはPS-X用ソフトの制作にもたずさわり、まったく新しいエンタテインメントづくりに挑む。

テレビシビレテ

がったとはいえ、もちろん規制はありますけどね。

ゲーム機を超える潜在的なポシビリティ

《PS-X》では、オプションなどの発展性がどこまで考えられているのかは気になります。どのくらい端子がオシリにつくのか、とかね。

サイクルの早いゲーム業界が次の展開を迎えたときに、《PS-X》はホコリを被って消えていくのか、『ウォークマン』のように次々とアップグレードされたものが出てくるのか、いまの段階ではっきりさせたほうがいいと思う。そこの部分がやや曖昧かな。

《マルチメディア》っていう難しい語感はどこかで消すべきだと思います。《PS-X》は《マルチメディア》という難しいものじゃなくて〝ゲーム機〟ですよって言うことで、みんながわかりやすく思ってくれればいいですけど、〝ゲーム、ゲーム〟って言われてて、僕が考えている音楽寄りのソフトが「ゲームじゃない」と言われるのは困る。《PS-X》は、潜在的にはもっとポシビリティを持っているものだと思いますから。

音と映像を融合させたエンタテインメントを

今年はTMNが10年目を迎えるので、何か記念になることをやりたいと思ってます。プロデュース活動も精力的にやっていくつもりです。

これからやっていこうと思っているゲームでの音楽づくりが、直接音楽活動全体にフィードバックされることはないかもしれない。いままでのTMNやtrfのものとは違うところに位置するだろうし。でも、技術的にはまったく違うもの、別世界のものではないから、いままでやってきた延長線上でやってもいいかな、とも思ってます。

どういう形のものになるかははっきりしていないのですが、《音と映像を融合させたエンタテインメント》というものが見えてくれれば、それは音楽を超えたものとして僕自身にもフィードバックするし、他のアーティストにも飛び火する可能性はあると思います。

音と組んでくれる映像をどこで描けばいいのかをずっと模索し続けていく過程のなかで、ビデオやライブ・パフォーマンス、映画なんかがあって、いよいよ《PS-X》かな？っていう感じです。

だれでも最初の作品、デビュー・アルバムにはいちばんアイデアが詰まっているものですが、《PS-X》でつくろうと思っている音と映像とを組み合わせた作品は、まさにデビュー・アルバムかな。いままで貯めてきた、やりたいことがたくさんありますからね。

女の子がマーケットを引っ張ればソフトのアイデアも大きく変わるはず



PART 2

NEW HARD SATURN SEGA

SEGA系〈第6惑星〉

動き出した世界戦略

セガの切り札《サターン》がついに登場する。米・マイクロソフト社とのOS提携など、マルチメディア時代への対応にも積極的だ。セガ広報企画室・森弘行氏に聞く近未来。

インタビュー／佐藤大　構成・文／編集部

――《サターン》はゲーム機として限定されたアナウンスをされてますが、じつはいちばんゲーム以後が見えているハードだと思うんです。というのも日本経済新聞の一面にビル・ゲイツが出ていましたよね。それならもう《サターン》の勝ちは決まった！　と思っているんですが。

「ああ、なるほど(笑)。答えられないんですよ。それについては」

――え!!　それが聞きたくて来たのに(笑)。だって日経の一面ですよ。

「ええ、それはそうなんですけども。あれは記者の方の想いがいろいろあったんだと思いますよ。周辺取材もやっておられたようですし」

――11月発売はもう決まりですか？

「ええ決まりです」

――じゃあビル・ゲイツも決まりですよね。時期的に考えて(笑)。

「答えられないんですよ(笑)」

――勝ちは決まったと思ったんだがなあ……。

「でも勝ち負けっていうのは結果であって、いまは《サターン》のソフトをどれだけのクオリティで立ち上げられるかということで必死です。どれだけの演出が見せられるか、どこまで細かいところまでこだわれるか。その詰め込みの真っ最中ですね」

――ハードを牽引するソフトって、

「アーケードにあって、家でやれるとすごいと思える」ソフトだと思うんですが、NEO・GEOを例に出して言えば『サムライスピリッツ』が出るまでは買おうと思わなかったところがあるんですが、それはセガなら『バーチャファイター』ですし、ナムコなら『リッジレーサー』だと思うんですよ。そのへんのところは移植されそうですか？

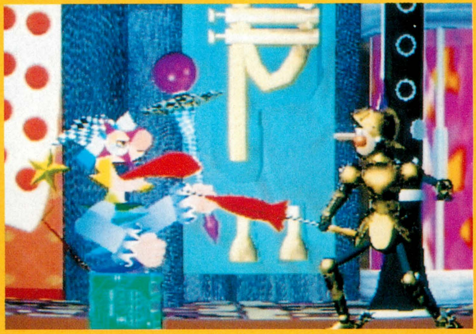
「『バーチャファイター』に関して言えば、この先われわれがやろうとしていることのほんの入口でしかないんですよ。CGでCFをつくっている会社というのは世界に何百もあるでしょう。しかし、リアルタイムでCGを映し出すチップをつくって、なおかつゲームとしてリアルタイムで動かすということができるのは、ある意味でナムコさんとうちしかないんですよ。それでも、あのレベルですら、まだスタート地点なんですよね。ここがポイントだと思うんですよ。プレイするお客さんにとってみれば、ポリゴンなんて必要なものじゃないわけですよ。10年もつかといえば絶対もたないし。そういう意味で『バーチャファイター』はひとつの過程ではあるけれども究極の形というものではないんですね。こちらとしては、もう、あれはつくり終わったものですので、あとはガンガンガンガン遊んでいただいて、こちらは次のにかかってガンガンガンガンつくっていくという」

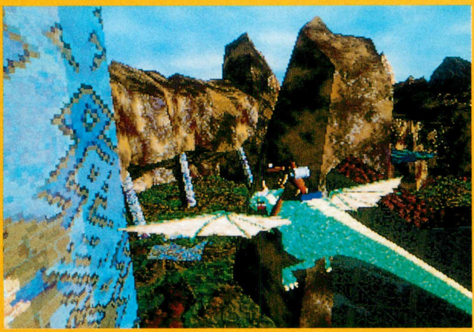
――ある意味では家庭用の某「インタラクティブプレイヤー」の画像チップがいくらものすごいと言っても『バーチャファイター』ですら通過点として見る視点からだとひどく滑



テレビシビレテ







●マイクロソフトと協力してOSを組み込むのは、現在開発中の32ビットゲーム機《サターン》。メインCPU（中央演算処理装置）は日立製の32ビットRISC（縮小命令セット型コンピューター）チップを2個搭載したデュアルシステムを備える。CGを利用した高速で高精細な動画処理や高音質デジタルサウンドなど、マルチメディアに対応可能な機能を制御するとともに、ゲームやマルチメディアソフトの開発を容易にする環境を作るのが新しいOSの役割だ。また、サウンド用として16ビットCPUを採用。内蔵RAMは36メガ。『バーチャファイター』サターン版の開発も進められているという。

稽ですかね。

「うーん（笑）。うちはあくまでも遊びをつくっていく企業なので、技術論よりもソフトウエア指向をどう持つかということに力点を置きます。ただ、ゲームを突き詰めていくうえで意識しなければならない技術についてはなんでもやりますよ。通信というものも意識せざるを得ないし、『アウトランナーズ』だってISDNで動いているわけですしね。臨場感を表現する手法としての映像についてもそうです。また映像だけでいいのか？　ということも」

——それで音響もQサウンドに。

「そうそう。そうですとも」

——「マルチメディアスタジオ」ができた背景にはハードがこれまでのゲーム以外のクリエイターの力も取り込んでゆけるスペックになったというふうに受け取れるんですが。

「なるほど。いままで日本発で世界へ発信するという形をとってきたわけですが、ワールドワイドになればなるほどドメスティックになっていくんですよ。たとえばアメリカではRPGが売れなくてスポーツやアクションが売れるとかという好みの差もそうだし、つくり方とか考え方とか、そうしたことがこの10年間でわかってきているんです。ドメスティックになってくるとある意味でよりリアリティを持ってくるわけですよ。昔は人間なんだか動物なんだかわからないようなものでよかったのが、いまは極端な話、文化とか宗教の問題とか諸々のものが出てきてしまうんですね。そのへんを知らないと対応できなくなっていってしまう。そこでそれこそワールドワイドにクリエイターとかとかかわっていかなくてはならなくなって、そのつど外部のスタジオを借りたりしているとノウハウが蓄積できませんし、次世代機というものを目指していく以上、当然必要になっていくだろうということですね」

——ゲーム業界というものがずっとこう、閉ざされたイメージだったのが、ここへきてだいぶ開かれてきている気がしますが。とくにセガさんにその傾向を感じますが、提携にも積極的ですし。

「遊びである以上は必ず飽きがきますし、同じパイを食い合っているうちは成長もありませんし。次の市場をつねにつくり続けていかなければならない。これは人数云々ではなくて、年齢であり性別であり国であり、そうした異なる市場ですね」

——あの、ひとつ聞きたかったんですが……。

「マイクロソフトのことですか（笑）」

——（笑）。いえ、マイクロはマイクロでもあの、ハンディマシンのことなんですけども。ゲームギアはバージョンアップして再発売とかはないんですか？　バッテリーとかちょっと問題ありますよね。いまセガではギアはやっていないっていうか、つくりっぱなしというか、そういう印象があるんですが。

「いえ、あれはいま伸びてるんですよ。知られざる事実なんですが（笑）。どうしてなのかということは厳密にはわかりませんけれども。カラー液晶だからどうのっていうのもあるんでしょうけれども……ソフトでしょうねえ。ハンディというわけではないですけれども日本航空に供給した液晶のゲーム機はMDと中身は同じですよ。あと、アメリカで発売予定のCD-Xという……」

——ウォークマンくらいの大きさのあれですか？　かなりショッキングでしたね、あれは。

「そうですね。あれはメガCD一体型で音楽CDも聴けるというものですけれども。あのへんがひとつのポータブルな展開の一例ですね」

——《サターン》の話に戻りますが、いま開発ラインが動いているのは何本くらいですか？



「外部だけで40タイトル前後ですけれど、ハードの発売と同時に出るのは10タイトルくらいです。自社とサードパーティの割合は完成度次第ですね。とにかく《サターン》旋風を起こす自信がありますので、よろしくお願いします」

1993年12月8日、CATVによるゲーム配信システムのサービス試験がスタートした。東京都文京区・荒川区を対象としたCATV局、東京ケーブルネットワークと、関電工の協力で行われるもの。対象の約500世帯にはメガドライブとデータ受信用のレシーバーカートリッジが貸し出され、24時間いつでも好きなときに、好きなゲームデータを読み込んでプレーできる。

現在このサービスで遊べるゲームソフトは『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』『ぷよぷよ』『アウトラン』『エコー・ザ・ドルフィン』『Jリーグプロストライカー』など24本。この試験は3月ごろまで実施され、事業化の可能性を探るという。

また1月からはアメリカでも、CATVにおけるゲーム放送の実験を始めたという。

マイクロソフトとの提携（編集部注／マイクロソフトは新OS「ウインドウズNT」などでネットワーク対応も進めている）については、両社ともにコメントを控えているが、家庭用ゲーム機をCATV受信機能やテレビ電話機などを含んだネットワーク系の端末機器に発展させる思惑も読み取れる。



PART 2

NEW HARD 3DO

次世代マシン戦争の第一走者
小玉章文氏直撃インタビュー
3DOジャパン㈱代表取締役社長

次世代マシン戦争の火つけ役にして第一走者。高機能をウリに追いかける各機に、ソフト重視の戦略で対抗を狙う。3DOは「参加できる」「対話できる」、ゲーム機を超えたインタラクティブ・マルチプレイヤーなのである。

インタビュー／佐藤大　構成・文／編集部

——米国でのクリスマス商戦が終わってみての感触はどうですか？

「これはマーケティングの問題でもあるんですが、最初の購買層というのは発売のタイミングによって変わってしまうんですね。米国での最初のユーザーというのは、そういうのが好きな人でして、大学生ですとかコンピュータのユーザーでしたが。そういう人たちによる評価が高いわりには予想外に伸びが悪かったですね」

——日本でのターゲットはもう少し広げられる予定ですか？

「そうですね。まず、先ほど申しましたような人々の評価が高かったということは、口コミで広がる可能性が高いということですね。それから、クリスマスの時点ではゲームソフトの占める割合が高かったのですが、これから先どんどんほかのジャンルのものが出てきますので広い年齢層に訴求していくと思います。

それから何よりも、あるフォーマットの出始めというのは開発環境的につらかったり、プログラマーが慣れていなかったりでなかなかつらいところがあるんですが、2作目以降はそのへんもこなれてきて着実にいいタイトルが出てきていますね。私どものほうでもサードパーティさんへの環境の整備はサポートしていく予定です」

——なるほど。僕はあの、音楽CDをかけると音に反応して画像が踊る「カラーオルガン」ですか？　あれだけでも買ってもいいと思ったんですが。（笑）あれはアミーガによる制作ですよね？

「あれはそうですね」

——あれがバージョンアップして発売されるというのは本当ですか？

「それはウソでしょう。（笑）でもあれは自作しようと思えばできるものですね。プログラムが組める人なら。ですから、「カラーオルガン」ではなくてもさまざまなスクリーンセーバーが出てくるとは思いますけども」

——開発環境はマッキントッシュがメインですよね？　そうすると「カラーオルガン」のようなタイプの動画ソフトは逆に弱いような気がしますが。

「ただ、マックですといろいろなツールが出ているので、アイデアが活かし易いと思うんですよ。もちろんものをつくるには素人ではムリなわけで、プロフェッショナルということになるんですが。これから先はアイデアを出す側と実現する側といい

マルチメディアハードとしての3DO



●3DOマルチインタラクティブ・マルチプレイヤー『Panasonic REAL FZ-1』（3月20日発売／¥54,800）／ゲームなどの3DO専用ソフトのほかに、音楽や映画、カラオケなど4つの種類のソフトも楽しむことができる。（①3DO専用ソフト②音楽用CD③CD−G④フォトCD⑤ビデオCD）※開発環境はマッキントッシュに加えIBM-PC互換機用の開発ツールが登場。今年中には発売される予定。

PHOTO CD



●3段階のズーム機能や、上下左右の逆転などが簡単に操作できる。写真の色あせもない。



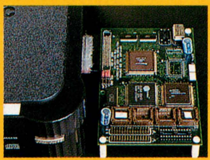
AUDIO CD



●再生中、テレビの画面にリズムに合わせたグラフィックパターンが出現する。使用音源はTELEX。



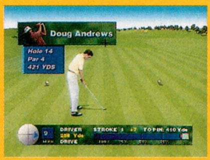
VIDEO CD



●M−PEGが日米で4月同時発売予定。最長74分の動画収録。VHS並みの高画質再生が可能になる。



GAME



●実写(動画)、CG映像、音楽などをふんだんに使用し、ゲームから趣味、教育まで幅広くカバー。





●小玉章文３DOジャパン株式会社代表取締役社長

ますか、アーティストとエンジニアというすみ分けができてくるんではないでしょうか」

――逆にそろそろアーティストが出てこないと難しくなっていく時期でしょうね。他社からもマシンが次々に発表されていますが、そうしたマシンと競合したり差別化してすみ分けたり、または一緒に高めていくというような方向が考えられますが、3DOジャパンでは、そのスタンスをどのようにお考えですか？

「やはり一緒に高めていく方向ですね。歴史的に見れば、産業のいちばん始めというのは必ず1社が独占するんですね。そのうちに消費者の側の要求が多様化してきて生産者側の論理から消費者側の論理で健康なマーケットが形成されるという。ですから、これまでは任天堂さんがほぼ独占でやってきた産業が、ようやく多様化の時代に入るという時期だと思います。そしてまた、そういうことは1社や2社が出てきてやっても仕方がないことなので、やはり数社でやらなければ意味がないですね。

あとは玩具の考え方と家電の考え方というのは決定的に違うんですね。

玩具の市場というのは4000億円ですが家電の市場は4兆円規模であるわけですが、どこで変わるのかと言えば、言ってみれば家電は大人の方が楽しむマーケットですから、画像のクオリティや音質などが非常に厳しく問われるという特徴があります。ですから価格が高めなのも理由があるわけですね。また、フォーマットは標準化しなければ2000年を目指しての市場の形成は困難です。逆に玩具の市場では単価が3万円を超えると難しくなっていきますね。ですから任天堂さんあたりは非常にこだわって2万5000円以内で出してくるのではないでしょうか。

そういう形でこの先ハードは2極化して行くのではないでしょうか」

――それでは気になるマシンはどんなものでしょうか。（笑）

「気になるマシンがどれというよりも、とにかく早く出てきてほしいですね。それでどういうコンセプトで、どういう販売ルートで可能なのかということが知りたいですね」

――先日郵政省が発表しましたけれども、いよいよ日本でも2015年を目標に光ファイバー網を整備するようですが（編集部注：NTTほかの事業体によってすでにメインの基幹ファイバーは全国に敷設されており、ここで言っている「構想」とは、各ステーションから端末までの敷設をこれからやろうという構想のことで、すでに工事の受注を巡りゼネコンの戦いが始まっている）、このことについてはどういう感触をお持ちですか？

「光ファイバー網には可能性を感じますね。ご存知のように米国では今年から3DOのフォーマットを使用して実験が開始されますが、日本でもネットワークの整備が進めば、たとえば消費者像として「インタラクティブが使える人」という新たな素養が発生していくな、という気がしています。その素養を前提として、どんな市場が形成されていくのか興味がありますね。たとえば私たちはあふれかえる商品の中から選択するにはどうすればいいのかわかりますけども、いまの高齢の方っていうのはお金は持っていても選択力がないですよね。それで豊田商事事件みたいなものに引っ掛かってしまったり。消費者の素養というのもマーケットの重要なファクターですよ」

――僕らの年代以降はファミコンでインタラクティブ性についての学習がすんでしまっている気がしますが、この先持ち上がりで高齢者も使えるようになると面白そうですね。

「インターフェイスについては国民性もからんでいて面白いんですよ。日本にある切符の自販機についている「まとめ買いボタン」なんてアメリカ人は使いませんしね。日本人は、CATVで番組の始まる時間を待つのが耐えられなかったりしますが、アメリカでは平気ですしね」

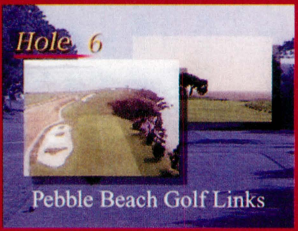
――3DOがこの先売れていくうえで、僕は「3DOラジカセ」とかそういう差別化は面白いと思うんですが。

「なるほど。似たようなことはありえますね。来年にはチューナーつきの3DOが発売されますし、いえ、もちろんBSも対応で。それから当面ネットワークが整備されるまではさまざまなアタッチメントで対応していくような形になると思います」

Panasonic R・E・A・L これが注目タイトルだ!



●『山村美紗サスペンス　京都鞍馬山荘殺人事件』（パック・イン・ビデオ）／ドラマの空間をさまようシアターアドベンチャー。小川範子、西岡徳馬ほか総勢20名でオールロケを敢行。



●「ペブルビーチの波濤」(T&E SOFT)／ペブルビーチ・ゴルフリンクスと正式契約、コースの周辺環境などを実写で取り入れ、かつてないリアルな画面で名コースを完全シミュレート。



●『ウルトラマンパワード』（BANDAI）／ご存じわれらがヒーロー、ウルトラマン。キャラは実写取り込みの涙モンでシュワッチ！　往年の大スター怪獣もリニューアルして登場。



●『チキチキマシン猛レース　ケンケンとブラック魔王のイジワル大作戦』（FUTURE PIRATES）／高城剛氏プロデュースによる話題のインタラクティブ・アニメ。



●『ノンタンといっしょ　のはらであそぼ』（ビクターエンタテインメント）／ビデオでもない、ゲームでもないおもちゃ箱みたいなTVエンタテインメント。ここだけのノンタンがいっぱい。



●『バーチャル・ホラー　呪われた館』（EAビクター）／名作『ウルフェンシュタイン』を彷彿とさせる3DRPG。主人公の目的は、封印からとき放たれた魔物を倒すというもの。



●『武　TAKERU』（FUN PROJECT）／巨匠・寺沢武一氏の一大冒険活劇「武」。作品の魅力をデジタルの世界で余すところなく表現した新しいタイプのマルチメディアコミック。



●『鉄人』（SYNERGY）／3Dアクションロールプレイングムービー。マッドサイエンティストによって創造された最終兵器「鉄人」。君の運命は「鉄人」が握っている。超リアル。

PART 2

NEW HARD FX
NEC

「新世代のTVゲームシステム」の謎……
デジタル動画システム対応ゲーム機とは

インタビュー／佐藤大　構成・文／編集部

現在のところ、まだ未公開の部分が多く判断は難しい。NEC・HEパーソナルプロダクト事業部の井口哲也氏が語る、まったく新しいソフトの世界と実像。

――次世代マシン「FX」（仮称）の基本的なことからおうかがいしたいのですが。

「私どものスタンスとしましては、ゲーム機単体ではなくて、新しいゲームシステムの開発に成功した、ということなんです。やはりどういうソフトウエアをお客様に提供しようかということから検討しはじめまして、そういうソフトを供給するならどういうハードがいいのか、という方向で、それがようやくまとまったというわけですね」

――ソフトを考えてということですと、これまでのシステムでは限界があると判断されたわけですか？

「これまでのシステムでもいままで以上の作品はつくれます。ただ、これまで見たこともないようなものとなると制作側も非常に大変で、それならビジュアル的な面ですとかストーリーもそうですし、そうしたものを表示できるようなものにしようかと。何よりも活性化もするでしょうし、それがいちばんの理由ですね」

――具体的にはどのようなソフトの展開になっていくんでしょうか。アーケード的な方向やデスクトップの延長上のものがあると思うんですが。

「サードパーティさんの意向もあるでしょうが、私どもとしてはアニメーションや動画をふんだんに使った形で見ることができて、なおかつそれがパッドで自由自在にコントロールすることができるという。そういうものが大きな特徴になると思います」

――そうなるとどちらかと言えばデスクトップ的なものが中心になるんでしょうか。一種パソコン的な。

「パソコンよりは動画の表示能力が高いものになると思いますけれども」

――サードパーティさんが具体的に名のりを上げているという段階ではまだないんですか？

「ハドソンさんですとか、NECアベニューですとか、関連のあるところでは決定していますけれども、まだそのほかのソフトメーカーさんはいろいろお話させていただいているところですね」

――次世代機を発表されたメーカーさんのラインナップを見ますと、セガさんなら『バーチャファイター』だったり、任天堂さんなら『マリオ』だったりと「スターソフト」を伴って出てくると僕らは想像するんですが、NECさんのほうではそうしたスターソフトは何かお考えですか？

「それはこれからの課題ですね」

――自社で何か大きなソフトを動かしているということはないんですか？

「私どもの会社の中で直接つくるというのはあまりやらないんですが、先ほど申し上げましたようなハドソンさんですとかNECアベニューですとか外部のソフトメーカーさんにつくっていただくことのほうが多いですね」

――そうなるとやはり『PC原人』あたりがキャラクター的には出てくる可能性があるわけですか？

「キャラクターという点ではそうですね。あとは『天外魔境』あたりが」

――やはりハドソンさんのキャラクターがメインですか。

「正直言ってキャラクターはほしいんですけれどもね、なかなか簡単にできるものではありませんし」

――HuカードとDuoは今後も発売していかれるんでしょうか。

「それはもちろん継続して販売していきますよ。現状で160万台普及していますしね。この数をもっと増やしたいですし、このプラットフォームをなんらかの形で有効利用していきたいとは思っています」

――次世代機でHuカードはかかったりはするんですか？

「互換性はないんですよ。それは次世代機でかかったところで新しいゲームの世界が広がるわけではないですから」

――やはりそうすると新しい世界を広げたいということなんでしょうか？

「そうですね。やはりゲームセンターからひっぱってきたものでもないような、まったく新しいイメージのものになると思いますね」

――ビジュアルの能力に特に力点をおいたアーキテクチャーになるんでしょうか？

「そうですね。デジタル動画の再生能力に関して言えば、まあ他社さんの詳細なスペックが明らかになってませんから何とも言えませんが、おそらくは、いちばん優れているんじゃないかなと思います」

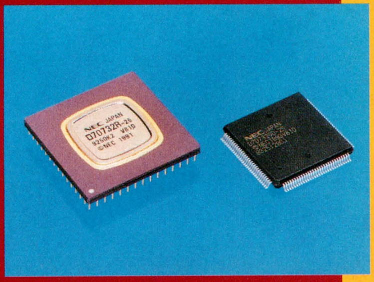
――媒体はCD－ROMですか？

「そうですね。画像の表示能力を売りものにする以上カートリッジでは対応できないと思いますね」

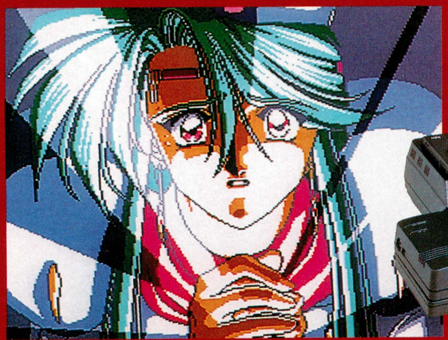
――なんでも6月の「94東京おもちゃショー」への出展が決定したそうですね。

「そうなりますかね。（笑）」





CPUにNECの32ビットRISCチップ「V-810」を搭載。また、画像プロセッサの部分についてはハドソンのLSIを採用。発売は今秋の予定だという。



▲『エメラルド・ドラゴン』にみられるビジュアル路線を継承か？



▼「Duo－Rの上位機」として位置づけられる今回のニューハード。ちなみに、下はアメリカ版PCエンジン「ターボグラフィックス16」。

PART 2

NEW HARD OTHERS

注目の新機種、続々登場！ プレイリポート

任天堂、セガ、3DO、NEC・HE、ソニーと一気に戦国時代へ突入の様相の94年。新たな帝国を築く次世代マシンは？ 次世代ゲームマシンの「現在」。誌上プレビュー。





AMIGA CD-32

この機種は、純粋な意味での家庭用ゲーム機ではない。コモドール社製のパソコン「AMIGA1200」を小型化、さらに倍速のCD-ROMドライブを内蔵し、ゲームマシンとして特化させたものである。





▲主なターゲットは欧州。とくにイギリス。(写真は2点とも『ZOOL』より)

▲多数の画面モードを持ち、色数も落とせるため、既製のゲームの移植がしやすい。

次世代マシンと呼ばれるモノの中でいち早く発売された『アミーガCD32』。32ビットCPUの威力は……。『ZOOL』をCDトレイに載せてみる。このゲームはSFC、MDでも発売が予定されている話題の広告タイアップソフト。「チュッパチャプス」などの看板（？）がステージマップ上に描かれているのだ。

デモで、ポリゴンのズールが走ってくる。さすがは32ビット。絵はキレイだし動きもスムーズだ。大きめのコントロール・パッドだが握り具合も悪くない。4つボタンもSFCで慣れてるので問題なし。

気になるのはパッドが左右に長いので、腕の間隔が広くぎこちなさが少しあること。まあこれも慣れでしょう。

お菓子の国のような極彩色のマップのなかを、ちょっと小生意気な忍者・ズールが走っていく。弾を投げたり踏みつぶしたり、スライディングで倒したりと、攻撃パターンが豊富なので戦略性は高い。ジャンプや壁を上る感じもイイ。操作性も悪くない。

難点は敵キャラの数が多いために始めから難易度が高いことと、発色が良すぎてアイテムや敵キャラが見にくいこと。しいて不満を言えばそのふたつで、あとは『マリオ』や『ソニック』といった横スクロール・アクションの基本は忠実に押さえられている。

次世代マシンだのマルチメディアだのと言われると、ビジュアルはすごくてもゲーム性のほうがしょっぱくなりがちなソフトを想像していただけに、『ZOOL』のような「ゲームらしいゲーム」は好感が持てる。これから発売される32ビットをフル活用したゲームにも期待ができそうだ。

欧州のテレビ規格PALにあわせて製品化されており、日本への上陸は未定。ライバルとしてはセガのメガCDを主に考えており、本体の価格は299・99ポンド（約￥49、000）





▲付属ソフトはポリゴンを使った3DSTG『CYBERMORPH』。(写真2点とも)

▲そのスピードは、画面書き替えに限れば、3DOの10倍以上といわれる高性能だ。

ATARI JAGUAR

アタリ社が久々に発売した家庭用ゲーム機で、世界初の64ビットマシン。なんとIBMが生産を担当する。次世代ゲーム機戦争のダークホース的存在かもしれない。

ジャガーのお姿を間近で拝見していちばん気になったことは、コントロール・パッドの大きさである。

あんなに大きくて操作しにくくないか。ボタンを使いこなせるか。操作系の善し悪しがゲームを左右しかねないので重要な問題である。

しかし、そんな心配は無用。けっこうイイ感じの握り具合だ。ひと昔前にはやったLSIゲームのような、懐かしい握り心地である。ボタンも、下部にある12個はオプション用で、ゲーム中はメインの3つしか使わない。

万事OKってことで早速ゲームをセットする。今流行りのCD-ROMプレイヤー（別売で発売予定）ではなく、ゲームはカセットの『CYBERMORPH』。フライトシミュレータ的要素の強い3Dシューティングだ。

3ボタンで前進・後退・ショットを使い分け、十字キーはその場での上昇下降、左右反転とちょっと複雑な操作系。フィールド内の敵を全て倒せばミッション・クリアらしいが、敵が何機か、フィールドの大きさは、アイテムの種類は……すべて英語のメッセージなのでお手上げ状態（←ボロボロ）。が、しかし、前進ボタンを押し続けるとスピードが上がり、それが気持ちイイ。

いままでのコンシューマだと無理してポリゴンしていたのでスピードの点で不満が残ったが、これなら大丈夫。十字キーとの対応も早い。思った以上の操作性だ。

不満と言えば、思ったより高度が抑えられていることと、ゲームが単調なことか。が、十分納得できる範囲。1本目でこれだけやってくれれば、これから続くソフトが楽しみである。

残念ながら、日本での発売はアミーガCD32同様、まだ決っていないが、ともに秋葉原などの一部のショップで入手可能。本体の価格は299ドル95セント（約￥33、000）

文／松島賢司　撮影／尹哲郎　取材協力／システムコンバック☎03・3837・8689、メッセサンオーOVER TOP☎03・3255・3443

マルチメディア大西部物語

文／デヴィッド・デヒーリ

私はアメリカの市民権を持っているんだ。それは、生まれたときからついているものだ。ほくろのように。私は国外者（an outernational）として生きてきて、現在、私は「家」と呼ぶふたつの「外国」を持っている。

自分の成長してきた国を離れて暮らすにつれ、アメリカについて確かなことがわからなくなってくる。たとえば、武器を所有し、携帯できる権利の意味。

しかし、5週間の合衆国滞在を終えて帰国したいまなら、少しわかるような気がしてきた。いまのマルチメディア状況を通してわかってきたことだ。

＊

アメリカではいま、マルチメディアとスーパー情報ハイウェイ両方が、「個人の権力獲得（personal empowerment）」という高尚な旗印のもと、大売出し中だ。ビリー・アイドルからアル・ゴア副大統領にいたるまでが、テクノロジー＝権力獲得だと言っている。

ゴア副大統領は、すべての家庭の子供が宿題をするために世界中のライブラリーにオンラインでアクセスできることや、その間、母親たちがオンラインでふつうの商店街ではそろえきれない種の品物を選んで買物できることなどの必要について説いている。

その商品は彼らの父親たちが経営している会社から購入され、それらのビジネスはマーケティングや供給のデータとして逐次アップ・トゥ・デートされ、クレジットの実績で民衆主義への投票をし、オンラインの「権力獲得」によって、会計のことを正確に効率的に計算することもできるわけだ。

これはちょうどホンコンのイメージだ。そこではすべての人が、ほかに何かをしているときだろうと、つねに携帯電話で会話している。彼らは自分の「権力獲得」パワーを鍛えている。彼らは電話することができる。だから電話している。ほかに理由はない。

それと同じように多くのアメリカ人は、将来は実際の生身（wetware）の人間が自分の真正面に整然と座り、いっしょに昼食をとっているときですら、同時に東京やダカールの電波を通じた人物（waveworld people）とPDAで会話するだろう。

この「権力獲得」の光景はちょうど、武器を保持することに等しい。もしホンコンで銃を携帯する権利があったら、みんなそれを所有するに違いない。だれかひとりが持つようになったら、全員が持たなければ気がすまないだろう。だれもが他の人の周波数帯域を吹き飛ばしてしまうのに十分なほど、「権力獲得」を求めるのだ。

こういった権利を1度与えると、後で取り消すことは（革命がない限り）できない。

たぶん、今回の北米（合衆国、カナダ）訪問で学んだもっとも重要なことは、「ハイパー」「サイバー」「モンド」といった、日本の多くの雑誌やクラブに満ちている決まり文句は、すでに北米では終わってしまったということだ。

これまで（日本で）文化的な「ムーブメント」として見てきたものは、北米では巨大な商業プロセスと絡んでいる。「ハイパー」や「サイバー」はもう広告のコピーにすぎない。こうさせたのが「権力獲得」の論争だ。ネットワークの自由がなければ、ネットワークのエスクタシーの話も空しい。

もちろん、最初から「権力獲得」の論争はあったわけだ、昨年まではそれが少数の人間にとっての専門的な話だった。『ワイヤード』という雑誌が出て、この論争の掲示板となってから、初めてアメリカの一般の人々のための明確な説明ができたわけだ。

まだ創刊1周年かもしれないが、意外な広がりをみせて、かなりの人々が読むようになっている。たぶん、そのうちに『ワイヤード』が読者を変えたと言われることになるだろう。

「シーン」の人間はだれひとりとして、「情報化社会」マガジンが世界で最大でも5万部を超えるものになるとは予想していなかった。

しかし、みんな目が覚めて、立ち上がった。そして、その寝ぼけた頭には、まだそれがよいことなのかどうかは、はっきりしてはいない。彼らは起きぬけにコーヒーを飲むように『ワイヤード』を読んでいる。そして働きに行く。

武器としての『ワイヤード』。

アメリカ人は頑固な競争者だ。いま、そういったアメリカ人たちはこの情報社会のすべてを知ろうとしているわけだ。これが現在だ。そして、ホンコンの携帯電話の話のように、それはだれかが自分より有力なものを持つ限り、満足できない。そして、それで得た権力をだれかによって取り消されるのではないかと気にしている。

ネットの問題もある。北米にいる間、私はネットに入り込んでいなかった。私はつねに電子メールの住民だが、それとは違う話だ。もし、ネットに入り込んでいたら、新しいコミュニティの形を見ることができただろう。「暫定的自治区（Temporary Autonomous Zone）」というコンセプトの「TAZ」でハーキム・ベイは有名になったが、それは世界のテクノスフェアのなかで流動的で自由に生成する活動の「島（Island）」を指しており、一瞬、1週間、1年。あるいは特定のプロジェクトごとに互いに現われる人々のグループによるネットワークなのだという。そして、一度仕事が終わると、彼らはTAZから消え、別のどこかに出現するために待機する。

ベイによる「ネッツ（網）」（「フィシャルな」情報伝達とコミュニケーション・システムの世界）と「ザ・ウェッブ（織物）」（ユーザーが自分自身のために組み合った、開放系構造のコミュニケーション交換）という区別は、今後のモデルかもしれない。

そこでは、よりローカルな、よりナショナルな、特定の関心によるグループがサイバースペースにリンクし、ネットのコミュニケーションと影響関係による複雑な織物を編んでいくという、偉大な可能性を本当に成立させている。



これはさっき言った、ハードウェアを基本とする銃のような競争パラダイムとは、かなり違ったものになるかもしれない。

しかし、すべては、ネットがいかに商業化していくか、あるいは安定するかにかかっている。

＊

旅の話に戻ろう。

成田を発ったのは12月13日。飛行機の中で、機内雑誌を見ていると、こんな文に出くわした。

「東京行周遊チケット」

「ノースウエスト航空はあなたを乗せて東京まで飛びます。そこで、未来の都市に形を変えた世界に目を奪われることでしょう。ここは新しい都市の可能性が形をなしています。――自動販売機が人工の女性の声で上品に語り、代々木公園では、エルビスのクローンたちがパフォーマンス・アーティストの傍らで旋回しています……」

つまりこれが、私が旅立ってきた国というわけだ――西洋人の目には「未来都市」に見えている。

シアトルでジェットラグを回復した後、私はサンフランシスコへと出かけた。

＊

サンフランシスコでは「ワイヤード・マガジン」「モンド2000」や「ILM（インダストリアル・ライト・アンド・マジック）」社（『アビス』『T2』『ジュラシック・パーク』……の映画特撮会社）などを訪ねるつもりだった。

『ワイヤード』の事務所をみると、いかに現在の成功を予想していなかったかがわかる。倉庫の中の3階を占める、いかにもアンダーグラウンド出版らしい空間。同じ建物の1階には『ボイングボイング（BOING BOING）』という、数年の歴史をもつ本格的なアンダーグラウンド出版、それこそ「サイバー」な雑誌の編集部がある。

最初のうちはスタッフまで共有のつもりだったのも事実だが、いまのところ『ワイヤード』ばかりが忙しくて、『ボイングボイング』のほうは少し寂しく感じられる。

『モンド』の編集部は、バークリーという、わりに上流の住宅街のなかの、ホラー映画にでも出てきそうなオバケヤシキにみえる一軒にある。本来のサンフランシスコならではの、60年代のラジカルなヒッピーたちがつくっているからだろうか。

「ILM（インダストリアル・ライト・アンド・マジック）」社にはマーク・ディペさんに会いに行った。マークはもともとアラスカ州から、音楽と文学をするつもりでサンフランシスコにやってきた少年だったが、途中からCGにはまってしまって、いまはCG界の中でも指折りのクリエイターだ。

「ILM」の建物の外観は、サンラファエルのビジネス・パークの建物のひとつでしかない。あんなにたくさんの大手の映画をつくるわりには、かなり平凡な建物だ。しかしCG制作室をのぞいてみると、テクノ・ジャンキーの楽園だった。ひと部屋におよそ500万ドル以上のシリコン・グラフィクスの機械が、「レイダーズ」のラスト・シーンの倉庫にあふれる箱、といった感じで並んでいる。マークはそこでCGを制作している。

そのまままわれわれはサンフランシスコのファッション・センターで開かれるILMのクリスマス・パーティに向かった。当日のライブバンドは「デ・クックー」というお客さんが参加できるインタラクティブな楽器もつかう、グレイトフル・デッド周辺のミュージシャンたちだ。ILMのパーティのせいか、（ライトショーとしての）マルチメディアがうまく使われているイベントだった。

二次会はサバイバル・リサーチ・ラボのマーク・ポーリンのスタジオで行なわれていた。彼は非常に好人物で、テクノロジーに関してクレバーなひとりだ。作品は個性が強くて、インタラクティビティや「権力獲得」の意味をいっさい迷わせないもの、機械たちが闘う場を設けて、徹底した暴力を見せてくれるもの、機械が考える権力と人間が考える権力との違いというか、共通点というか、を考えさせられるものだ。

翌日の午後はブリュースター・ケールの家。彼とダニー・ヒルズは、コネクション・マシンの原型をデザインした。現在はアップルやダウ・ジョーンズ、ピート・マーウィックなどをパートナーに、広域情報サーバー（Wide Area Information Servers）の設計を行なっている。WAISという会社の社長だ。ブリュースターはマルチメディア電子出版ツールとシステムを開発するための業界標準規格の設定の先頭で努力している人だ。彼がはじめに設計した機械は、情報処理の環境を変え、「権力獲得」の革命をスタートさせたが、今度はインターネットの領域での標準をつくろうとし、成功しつつある。おおげさな言葉だが、ブリュースター・カールはまさしく天才だ。

＊

次に、私はトロントに向かった。桝山寛とデリック・デ・ケルクホープのテレコンファレンスのためだ。これは多少混乱した。桝山とデ・ケルクホープは国際ISDN回線を使え、とてもインテレクチュアルな話のつもりで、友人や友人の家族や、デリックの日本語を学ぶ息子やらを連れて現われ、終始確かなグローバル・ビレッジ（地球村）の村民として振る舞ったのだ。それはグローバル・コスモポリス（地球都市）の住民となることではないが、自由な「権力獲得」の最初の光景ではあった。技術があるから使いたくなる。人がしゃべるからしゃべりたくなる。それを友達にまで見せたくなる。

翌日は何人かのアド・バスターズと呼ばれる人に会った。彼らは「迂回化（Detourment）」を実践している。それは実際のメディア・イメージをそのまま使って、社会政治学的な声明に変換してしまうというシチュアショニスト（状況主義者）の戦略だ。マスカルチャーの再利用がマスカルチャーに敵対する。ダダやレディ・メードからオーディオ・サンプリングにいたるすべてのものが、彼らの文脈に調和させられる。さまざまなショック戦術や意味的な変換は、人々を立ち上がらせるために行なわれる。い



『BLAM!』
（©Necro Enema Amalgamated.／画面も）

わば強制的な「権力獲得」である。

＊

シアトルに戻ると、今度は「イメディアスト（直接メディア主義者）」という「サミザット」団体の人たちと会った。この団体は、商業メディアへの「詩的な」攻撃となるメディア・アートを創造する、すべての「メディア活動家」を援助するためにつくられている。彼らはハッカー、アーティスト、活動家などが、「強制のエコロジー」を「迂回」するためのDIYメディアのテクノロジーを使用することを望んでおり、それによりメインストリームのメディアを侵犯できると信じている。つまり、「権力獲得」でいえば、マスコミへ参加できる権力の意識を刺激したいのだ。

「サミザット」とはロシア語で自費出版を意味している。同じような言葉として、デスクトップ「ZINE」（小さな雑誌、英語のMAGAZINEという単語を半分だけにした言葉）という、1980年代にアメリカとヨーロッパで現われたもの（たとえば『ボイングボイング』や『ザノーズ』など）があげられるだろう。後になってこうした「ZINE」はthe Usenet、The Well、CompuServe、といったネットワーク上でも展開されて、またはフロッピーマガジンとしてあらたな成長をみせている。

サンフランシスコに戻ると、巨大なマック・ワールドが待ち受けていた。そこで見たベストCD-ROMはなんといっても、ザ・レジデンツの『Freak Show』（ボイジャー社）と『BLAM！』という（ZINEやSRLの世界からヒントを得ながら）まったく新しいインタラクティブ作品だった。

＊

ラスベガスのCES（Consumer Electronic Show）にも出かけた。ラスベガスは街全体が「権力獲得」の大きな銃みたいなものだ。街中がすべてインタラクティブで、すべて「権力獲得」的で、あなたがロシアン・ルーレットで遊ぶのを手伝ってくれる。

CESではもちろん3DO、SEGA、Nintendo、Jaguarなどが発表されていたが、今年のもうひとつの見どころは、アメリカの軍事産業の参加ぶりだった。いまの大統領はみんなを情報の戦場で頑張ってほしいと方向づける。こんな形で軍事力を一カ所で見せつけられると、なにかいままでのマルチメディアとはかなりレベルが違うような気がしてきた。

いっしょにCSEで回った面白い仲間たちもいた。フォードさんとトッドさんというネヴァダ州とアリゾナ州、それぞれの砂漠の中に住んでるディープなニューエイジのポストサイバーパンクたち。アレックスというイギリスのテレビのタレントさんと、ヘルキャブ、などをつくったペペ・モレノさん、『モンド2000』の編集者のひとりであるウエス・トーマス、マーク・メディアというピキスス（アダルト系のCD-ROM制作）の副社長。何人かとは昼はCESで仕事として、夜はラスベガスのアンダーグラウンドを見てきた。クラブシーンは意外に面白かった。ベガスの夜はCGでできているかのように鮮やかでジープで、クラブシーンを回っていくと、本当にシミュレーション環境にいることがしみじみと伝わってくる。

＊

ニューヨークではジェイミー・リヴィにも会った。このハッカー娘は「デジタル・ハリウッド」シリーズや小説「アンビュランス」、ビリー・アイドルのCDに添付されたフロッピーなどをつくってきた。彼女はニューヨーク大学のインタラクティブ・メディア・アート学科などでも教鞭をとっている。次のプロジェクトとしては「デジタル・ハリウッド」と「808 State」のインタラクティブ・フロッピーに取り組んでいる最中。

ニューヨークでは他にも『BLAM！』の編集者のエリック・スウェンソンにも会った。『BLAM！』は間違いなくラディカルなインタラクティブ出版の将来を先に走っている傑作だ。

1月15日にはサンフランシスコに戻り、午後ジョー・スパークスと会った。彼の目はモニターの前で働き続けているせいか、赤く輝いていて、少し可哀相だった。やはり彼とも（ディペーさん、リヴィさんなどのように）デジタル・インタラクティブ制度の目前の導入のことが話の中心になった。

その夜見たザ・ジョージ・コーツ・パフォーマンス・ワークスの「ボックス・コンスピラシー（箱の陰謀）」は5000チャンネルのインタラクティブ・テレビでの番組選択をめぐる家族の物語だ。彼らはやがて現実に触れることができなくなり、お互いを射ち殺してしまう。みごとに「権力獲得」と「個人の自由とマルチメディア」の課題を万全なハイテックで仕上げていた。満席だった。やっぱり昔と違って、一般の人がこの話題を気にし始めているのだ。

＊

16日には日本へと発った。行きと同じ機内誌には同じ広告。

「未来都市としての東京……」。

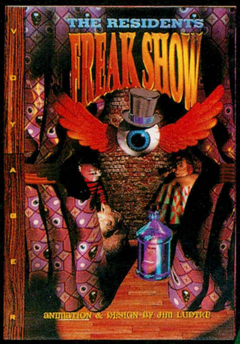
しかし、今度はまったく違う意味を持っていた。アメリカのマルチメディアと「権力獲得」の現在を観、多くの開発者たちと話をしてきたいま、私には東京が本当の「未来都市」であればいいと思えてきた。

もし日本政府が社会をオンラインで結び、世界中の情報と自由にアクセスできるようになったとき――それは銃が解禁されたようなもので、人々は自分自身をそれで守り、あるいは他人を傷つけることなどの「表現」をも可能にすることだろう。

いまの「ハイパー」や「サイバー」といった日本での流行は、そういった権利がなかなかできないからインポのイメージで終わってしまうのか。

＊

「未来都市としての東京」の未来は、情報インフラが「権力獲得」的なネットワーク・コミュニティを発展させることになるか、エンタテインメントとして買物したりする方法をつくり出すかの、いずれかになるしかないと思える。

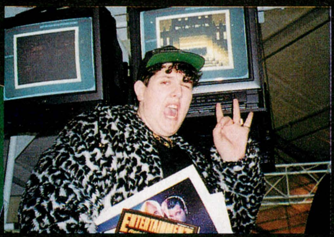


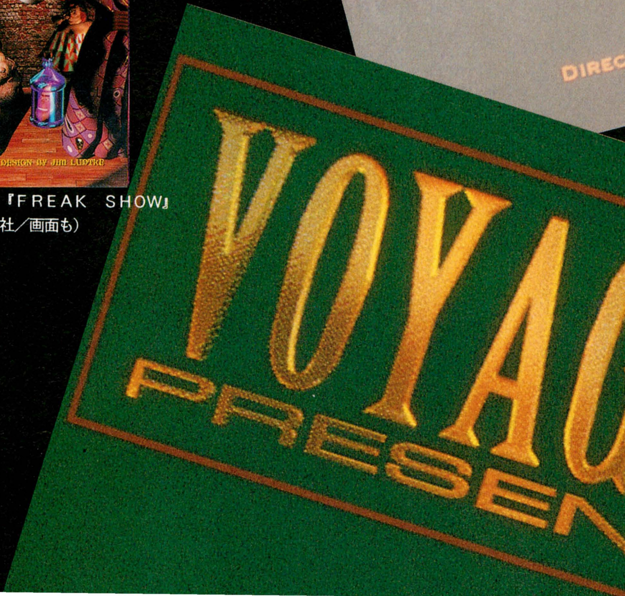
ザ・レジデンツ『FREAK　SHOW』
（©ボイジャー社／画面も）


リトリーバのふたり、フォードとトッド
（VEGAS）


P．J．ウエスト、クリス・フダクほか
（VEGAS）


ジェイミー・リヴィ（N．Y．）


アレックス・ヴェリ（VEGAS）





HYPER-GOODS COLLECTION

最新版ゲームグッズ・カタログ

果てしなきテクノモナドの悦楽のために

構成・文／宮昌太郎

連射がしたい！　ゲーセンそっくりのジョイスティックがほしい！　コードがじゃまだ！
よりクールな何かを求めて放浪する僕らのそんな欲望に応えるように、さまざまな周辺機器が発売されてきた。
これから紹介する60種類以上のグッズは、それでもまだまだ満足できない僕たちテクノモナドの
明日なき夢と欲望の暴走についての最新版ドキュメントだ。

CONTROL PAD

コントロール・パッド

**多彩な周辺機器の中で
最も多くの種類が発売されているコントロールパッド。
連射機能はもちろん、多機能をウリにしたものも登場しはじめた。**

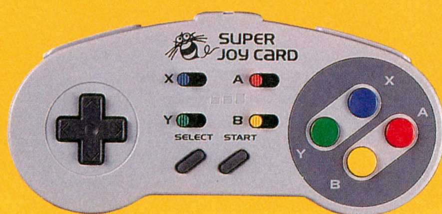
●連射！　連射！　連射！



スーパーホリコマンダー（ホリ電機／¥2,680）
●SFCに向けにつくられた連射最高24発／秒まで可能のスーパーパッド。もちろんスロー機能や自動連射をしてくれるホールド機能もついている。

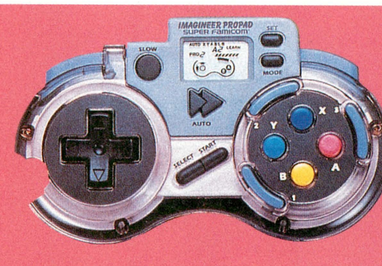


アスキーパッド（アスキー／¥2,980）
●各ボタン20発／秒の連射が可能なSFC専用パッド。自動連射ができるオート機能やゲームの難易度を変えられるスロー機能つき。



スーパージョイカード（ハドソン／¥2,480）
●SFC用パッド。3段階の調整ができ、最高で16発／秒までの連射ができる。A、B、X、Yボタンで独立して切替、使用する。

●コマンド登録型パッド



イマジニアプロパッド（イマジニア／¥3,980）
●あらかじめ30種のコマンドが記憶されていて、さらに6つのオリジナルコマンドの登録が可能。ほかにも連射機能やスロー設定などもある。透明なボディが魅力的。SFC専用。



必殺コマンドコントローラー（コナミ／¥3,500）
●コマンドプログラム機能を搭載したSFC用パッド。スロー機能やリプレイができ、30発／秒の連射機能は群を抜いて凄いパッドだと納得させられる。

●格闘ゲーム向けの親切設計



ファイティングコマンダー（ホリ電機／¥2,680）
●LRボタンを正面に配置し、ストⅡ型格闘ゲームを意識したつくり。各ボタン24発／秒の連射機能がついていて、君の家の本田や春麗もこれで安心。SFC用。



ファイティングコマンダーPC（ホリ電機／¥2,980）
●PCエンジンの格闘ゲー用パッド。2↔6ボタンの切替もでき、ふつうのパッドとしての使用も可。連射機能やスロー機能もついている。



餓狼伝説2コマンダー（ホリ電機／¥2,980）
●『餓狼伝説2』に登場する8人のキャラクターの必殺技と超必殺技があらかじめ記憶されたナイスなパッド。失敗することなく必殺技が決まる。

面倒臭がり屋のための独断コントロールパッド論

僕らがゲームをするとき、必ず手にしているのが「コントロールパッド」である。なんて、誰でもわかってることを書いちゃったけど、僕が言いたいのは、コントロールパッドは僕らの手足だってことだ。こいつがなきゃ僕らはゲームなんかできないし、身動きもとれないのである。それだけじゃなくて、パッドはまるで僕らの日々の欲求に応えるかのように着実に進化し続けているのだ。「欲求」ってのはちょっと違うな。どちらかといえば「面倒臭さ」に近い感じだ。

連射をパカパカやんのがめんどくせーなーと思うと、ちゃーんと連射機能つきのパッドが出てくるし、さらにはボタンを押さなくても勝手に自動連射をやってくれるオート機能（メーカーによってはホールド機能）なんてものまで登場している。

格闘ゲームが流行してるけど、あの必殺技が出せないと悩んでいる人のために、ボタンや上下左右の動きを記憶させることのできるコマンド登録機能搭載パッドなんてのもある。これで昇龍拳も竜巻旋風脚もボタン一発で決まるというわけだ。

ほかにも、片手で操作できるアスキースティックスーパーL5だとか、パチンコ台の臨場感が味わえるパチンココントローラー、ゲーム機のコードのごちゃごちゃを一掃してくれるワイヤレス（コードレス）パッドシステムなど、これでもかといわんばかりに面倒臭さを解消してくれたうえに、新しい悦楽を提供してくれるようなパッド類が続々登場してきている。最後のワイヤレスシステムなどは、最初から多人数プレーを念頭に置いて設計されている。パッドはついに僕らのゲームスタイル／ライフスタイルを変容させるところまできているのだ。

僕らの欲求や気持ちよさへの飽くなき追求心が、ゲームジャンルの多様化や多人数プレイなどのゲームスタイルの変化を反映させながら、ここまでパッドを進化させてきた。つまり、パッドの変化とは僕ら自身のゲームに対するスタンスの変化だったのかもしれない。

HYPER-GOODS COLLECTION



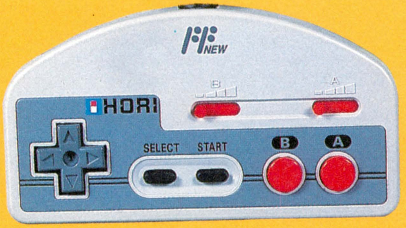
メガコマンダー（ホリ電機／¥2,680）
●3↔6ボタンの切替や最高29発／秒の独立連射が可能なMD用パッド。自動連射をしてくれるホールド機能つき。



達人（ムーミン／¥3,480）
●大きいパッドに6ボタンのスグレモノMD用パッド。各ボタンに3段階の切替可能な連射機能が搭載、スロー機能もついている。



ジョイカードmkⅡ（ハドソン／¥1,980）
●FC用コントロールパッド。SFC用同様、A、Bボタンに独立した連射機能がついている。3段階までの切替可。



NEWホリコマンダー（ホリ電機／¥1,500）
●NEWファミリーコンピュータに対応したコントロールパッド。3段階の調節が可能な連射機能がA、Bボタンに対応している。



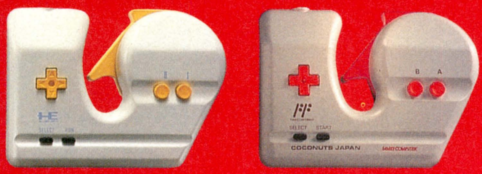
アスキーパッドMD-6（アスキー／¥3,980）
●各ボタンに24発／秒の独立連射機能をつけたMD用コントロールパッド。オート連射やスロー機能も可能。

●片手でできるもん



アスキースティックスーパーL5（アスキー／¥2,980）
●SFC用片手操作コントローラー。A、B、X、Yの各ボタンに連射、スロー機能がついている。宣伝に堀井雄二氏を起用したのは記憶に新しい。

●パチンコ専用パッド



パチンココントローラーFC用／PC用（ココナッツジャパン／各¥5,800）
●ココナッツジャパン製作のパチンコゲーム（『パチ夫くん4』他）に対応したコントローラー。家庭でパチンコ屋にいる気分になれるのが売り。

●ワイヤレスパッド・システム



セガコードレスパッドセット（セガ／¥4,800）
●MD専用コードレスパッドセット。これを使えばコードのわずらわしさを気にせず快適に遊べる。別売のコードレスパッド（¥3,000）もある。



デュアルターボ（アクレイムジャパン／¥6,800）
●SFC用ワイヤレスコントローラーシステム。2段階の切替可能な自動連射機能やスロー機能がついてくるのも嬉しい。



ワイヤレスマルチパッド（ヨネザワ／¥5,800）
●ケーブルのわずらわしさを感じることなく5人までの同時プレーが可能なSFC用ワイヤレスパッドセット。連射機能つき。（ワイヤレスパッドのみ／¥3,280）





ハイパービーム（コナミ／¥5,800）
●SFCとFCの両方で使用可能なコナミのワイヤレスシステム。FCで使うときには、XYボタンが連射ボタンになる。1プレイヤー専用。

JOY STICK
ジョイスティック

『ストⅡ』『餓狼〜』などの格闘ゲームの流行とともに注目が集まるようになったジョイスティック。スピード感あふれるゲームライフの充実を約束してくれる。

●ゲーセンが家にやってくる



ファイティングスティックマルチ（ホリ電機／¥8,900）
●SFC、MD、PCエンジンの3機種に対応した1台3役のジョイスティック。ボタン設定が2パターンついていて便利。



ファイティングスティックNEO（ホリ電機／¥6,800）
●ネオジオ初の業務用に限りなく近いパワースティック。スチールプレートを使用し、重量が約1.3キロ。独立連射機能もついている。

●重量感が魅力的！



XE-1SFC（マイコンソフト／¥13,200）
●1チップ・マイコンを搭載したスーパージョイスティック。必要な機能をほとんど搭載し指を自由な位置に置けるアークボタンを採用している。



ファイタースティック（アスキー／¥3,980）
●格闘ゲームに最適の6ボタンジョイスティック。8〜30発／秒の高速連射機能つき。重量感のあるスチールプレートを採用し快適なプレイ環境を実現。



スーパーアスキースティック（アスキー／¥6,500）
●最高30発／秒の高速連射を可能にしたSFC専用ジョイスティック。オート連射機能やスローモーション機能を搭載。臨場感あふれるプレーが楽しめる。

●カプコン純生の『ストⅡ』対応スティック



カプコンパワースティックファイター（カプコン／¥9,800）
●アーケードの超ヒット作『ストリートファイターⅡ』のＳＦＣ版に向けて設計されたカプコンオリジナルパワースティック。ケーブルをつけ替えてＦＣにも対応。



専用コードレスアダプタ（カプコン／¥7,800）
●SFC、FC用コントローラー、CPSファイター専用のコードレスアダプタ。約５ｍからの遠隔操作が可能。またふたり同時プレーもできる。



カプコンパワースティックファイターMD（カプコン／¥9,800）
●メガドライブ用CPSファイター。操作性抜群、重量感のあるボディがアーケード同様の興奮を提供してくれる。コードレスアダプタの使用は不可。

ジョイスティックとゲーセン・ゲームの密なる関係

ファミコン発売当時、巷のゲーセン野郎どもは十字キーに泣いた。ジョイスティックを使い慣れていた彼らは、斜め方向に入りにくい十字キーを嫌ったのだ。そんな彼らが発売後すぐさま飛びついたのが、〝名作〟と謳われたファミコン専用の『アスキースティック』である。80年代のゲーセン文化を陰で支えていたアスキーは、極めてゲーセンのそれと同じような使い勝手のものを彼らに与えたのだ。〝名作〟と呼ばれる所以は、その重さにあった。ジョイスティックは床やテーブル、膝の上に置いて使用するため、ある程度の重さがないと、激しい動きをしたときに台そのものが動いてしまうのだ。激しくかつ緻密な操作が要求されるアクション、シューティングにおいて重さは最重要ポイントのひとつだった。

だが、スティックの先端についている玉を止めているネジの口径がゲーセンのものと同じだったために、ゲーセンの玉を盗んで自分のものにつけてしまうという珍事件も全国で起こった。（大きさが手ごろなので枕の代わりにしていた、という意見は参考程度に）

しかしファミコンがその歴史を重ねていくにつれて、ジョイスティック派は徐々に十字キー派に転向することになる。オプションであるジョイスティックのほうが分が悪いのは明らかである。ファミコンの爆発的な普及で、ゲーセン人口そのものが減ったのも原因のひとつだった。

そんな流れを一気に逆転させたのが『ストⅡ』だった。『ストⅡ』はもともとゲーセンゲーム、もちろんジョイスティックだ。ＳＦＣに移植されたとき、それまでゲーセンでプレーしていた連中はもちろん、移植版で練習をしてそれから本物をプレーしたい連中にとっても、ジョイスティックは必要不可欠なのだ。最近発売されたジョイスティックはほとんどが6ボタンになっている。これはＳＦＣ、ＭＤ、ＰＣエンジンと移植を続ける『ストⅡ』のために発売されたからだ。

ジョイスティックの市場動向はゲーセンと家庭用ゲームの勢力図を顕わしたものでもあるのだ。

（松島賢司）

●アクションの多いMD用



アーケードパワースティック6B（セガ／¥6,800）
●MD専用の6ボタンジョイスティック。業務用TVゲームのコントローラーと同じ部品でつくられているのが特徴。家庭でゲーセン気分が味わえるかも。



ファイタースティックMD（アスキー／¥3,980）
●格闘ゲームに最適の『ファイタースティック』がメガドライブに登場。各ボタンに独立連射機能を搭載し、重量感のあるボディが特徴的だ。



XE-ⅠST（マイコンソフト／¥5,900）
●業務用ゲーム機に近いメカニズムを使用し、連射機能などをはぶくことでハイ・コストパフォーマンスを実現。別売アダプタをつなげばPCエンジンにも対応。



XE-ⅠAP（マイコンソフト／¥13,800）
●独特の両方で包み込むようなフォルムが斬新なジョイパッド。トリガーボタンが8種類もつき、専用アダプタを接続するとPCエンジンにも対応。

MOUSE

マウス

**パソコンの操作系としては
もう当たり前になってきたマウス。
シミュレーションやRPGで
魅力を発揮する小さなボディは
これからの大注目株だ。**



PCエンジンマウス（NECホームエレクトロニクス／¥4,980）
●パソコンからの移植ソフトの多いPCエンジンにはマウスが絶対必要。マルチタップを使って5台までの接続ができる。机の上の5匹のネズミ。



スーパーファミコンマウス（任天堂／¥3,000）
●快適なゲーム環境を約束してくれるマウスがSFCに登場。マウスパッドやクリーナーもついてくる。対応ソフトも続々発売され、いまが買いどきかも？

セガマウス（セガ／¥5,000）
●黒いボディが格好いいメガドライブ専用マウス。そのままマウスとして使うもよし、ひっくり返してトラックボールとしても使える。



MULTI TAP

マルチタップ

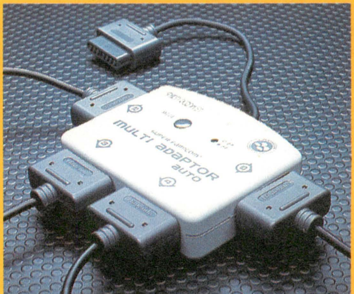
**大人数でワイワイやりたい！
そんな希望をかなえてくれるのがこのマルチタップだ。
クイズゲームやパズルゲームなど
パーティにもってこいの便利なオプション。**



ホリマルチタップ（ホリ電機／¥2,480）
●ゲーム環境の整備にはひと役もふた役も買っているホリ電機のSFC用マルチタップ。すっきりと機能的な設計がうれしいナイスタップ。



コードレスマルチタップセット（NECホームエレクトロニクス／¥9,980）
●PCエンジン用コードレスタップセット。別売のコードレスパッド（¥3,980）を追加して5人まで同時プレー可能。





セガタップ（セガ／¥3,000）
●MD専用多人数同時プレイ用オプション。最大4人までのプレーを可能にし、スイッチひとつで使用するパッドを使い分けることができる。



スーパーマルチタップ（ハドソン／¥2,980）
●最大5人までの同時プレーを可能にしてくれるSFC専用マルチタップ。最近続々発売される多人数ソフトには欠かせないグッズだ。

マルチアダプタオート（ヨネザワ／¥2,980）
●多人数ソフトの数も多いSFC用マルチタップ。5人までの同時プレーができ、コンパクトなボディも魅力的。ツインタップを接続すれば8人までも!!

HYPER-GB
ハイパー・ゲームボーイ

**より充実したゲームボーイ・ライフを提供する
ナイスなグッズたちが大集合。
書を捨てよ、ゲームボーイ片手に街へ出よ!?**



バーコードボーイ（ナムコ／¥4,600）
●人気のバーコードゲームをゲームボーイで遊ぶためのインターフェイス。専用ソフトを使ってバーコードからデータ入力ができる。



ライトボーイ（ビッグ東海／¥2,480）
●簡単に取りつけができて、1.4倍に画面を拡大してくれる便利グッズ。ライトもついていて夜の屋外でのプレーも十分エンジョイできるのだ。



サウンドボーイ（サン電子／¥1,980）
●ステレオアンプでゲームボーイを楽しめるパワーアップグッズ。持ちやすさを考えたフォルムで、プレーに影響はない。単3電池2本使用。





ワイドボーイ（サン電子／¥1,480）
●ゲームボーイの画面を拡大するオプション・レンズ。角度の調整もできて、目の疲れないゲームボーイ・ライフを楽しむことができる。



ケースボーイ（コナミ／¥1,500）
●大切なゲームボーイをキズやショックから守ってくれるゲームボーイ専用プロテクター。アウトドアへの携帯もこれで安心だ。



ハイパーボーイ（コナミ／¥5,800）
●ジョイスティックの4／8方向切り換えや画面拡大、ステレオスピーカーやライト機能もついた史上最強のパワーアップグッズ。

HYPER-GG
ハイパー・ゲームギア

**携帯に便利なカラーゲーム機ゲームギアにも
パワーアップグッズが数多く発売されている。
その中から厳選されたグッズたちを紹介しよう。**



ワイドギア（サン電子／¥1,780）
●画面拡大率、なんと2.5倍のすぐれもの。レンズ部分の装着も自由で、大きな画面でゲームギアを楽しめる。



ビッグウィンドーII（セガ／¥2,280）
●操作の邪魔にならないよう設計されたセガ純正ウィンドー。画面を1.5倍に拡大。持ち運びも便利な快適グッズ。



バッテリーパック（セガ／¥6,800）
●長時間のゲームギア使用を可能にしてくれるバッテリーパック。スマートなデザインや持ち運びも便利な点などセガらしいアイデアだ。



カーアダプタII（セガ／¥3,500）
●車の中でもGGが楽しめるアダプタ。電源はシガーライターから。





TVオートチューナー（セガ／¥12,800）
●GGが液晶カラーTVに変身！ ボタン式選局になって新登場。外部アンテナやカーアンテナも接続できる。

携帯用ゲーム機をロボットにしよう

電車に乗っていると、意外にゲームボーイだとかゲームギアみたいな携帯用ゲーム機をやっている人たちがいるのに気づく。そんなにしてまでゲームをやりたいのか？ と思う反面、あぁ、あんなにまでしてゲームをやろうなんてうらやましいなぁとも思ってしまう。

で、押し入れの奥にしまってあったゲームボーイを探し出してきて、ハイキング気分で電車に乗り込んだ。目的地はとりあえず鎌倉だったんだけど、結局そのままとんぼ帰りをして戻ってきてしまった。

結論。『携持用ゲーム機は画面が小さいので、目がとても痛くなる』。

とくに電車の中は暗いせいだろうか、いまいち夢中になれずに、頭にきて帰ってきちゃったというわけだ。その後視力測定をしたら、もとは2.5だった視力が0.5まで落ちていたというのはウソです。

ところがところが、そんなことでべつに怒る必要なんてなーんにもなかったのである。捨てる神あれば拾う神ありというのとは違うけれど、世の中便利なもので、ゲームボーイやゲームギアをパワーアップするグッズがいろいろ出てるのだ。画面をレンズを通して1.5倍に拡大してくれるやつだとか、電気をつけて明るくするやつとか、そんな程度のものだけど、これがあるのとないとじゃ全然違う。こいつらをガシガシくっつけたら、今度は無事に鎌倉に到着しました。冬の鎌倉も風情があってなかなかいいところです。

なかでもすごいのはコナミのハイパーボーイ。箱形の筐体にゲームボーイをすっぽりはめ込むグッズなのだけれど、これでは携持用ゲーム機の利点がまるで生かされない。でも小さなゲームボーイがぐんと大きくなった感じで、なんかすっごいカッコいい。プラスチックのつくりもロボットっぽくて、なかなかナイスなのだ。

そう、携帯用ゲーム機用グッズには、どこかプラモデルっぽい魅力がある。ガシガシくっつけてるときの感じは、プラモデルを組み立てるときの感じによく似ているのだ。とにかくみなさん、一度やってみてください。健康のためにもいいですから。

●メーカーおよび電話番号一覧／アクレイムジャパン 03－3730－9744／アスキー 03－5351－8499／イマジニア 03－3343－8911／NECホームエレクトロニクス 03－3454－5111／エポック 03－3843－8816／カプコン 03－3340－0750／ココナッツジャパン 03－5276－7301／コナミ 03－3432－5526／サン電子 0587－53－2192／セガ 03－3742－7068／任天堂 075－541－6113／ナムコ 03－3756－7651／ハドソン 03－3260－4622／ビッグ東海 054－258－7697／ホリ電機 045－933－9611／マイコンソフト 03－3445－6111／ムーミン 03－3455－6711／モリガング 0726－32－1191／ヨネザワ 03－3762－9009（五十音順）

OTHERS

その他のハイパーグッズたち

いままでのゲームに飽きたらない！
そんな人のための便利グッズから
なんじゃこりゃ？　の珍しものまで
新しいゲームスタイルを提案する
ナイスなグッズを一挙大放出。

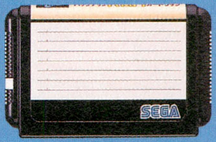
●バックアップユニット類



メモリーベース128（NECホームエレクトロニクス／￥5,980）
●128Kバイトの大容量でRPGやシミュレーションのデータを保存できるPCエンジン専用バックアップユニット。



天の声２（ハドソン／￥2,600）
●『桃太郎伝説』のパスワードからとった名前のPCエンジン用バックアップユニット。別売の天の声バンク（￥3,880）を使えば４倍のデータ保存ができる。



バックアップRAMカートリッジ（セガ／￥6,300）
●内蔵バックアップのデータを移すことができる大容量バックアップオプション。もうどのデータを消そうか迷わなくても大丈夫。



ターボファイル（アスキー／￥5,900）
●FC版ウィザードリィなどに対応したデータ保存用ユニット。別売のアダプタ（￥2,500）を接続すれば、SFCも使用可能。

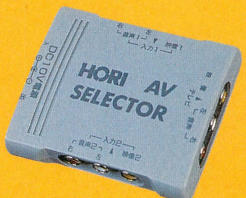
●便利で楽しいスグレモノ



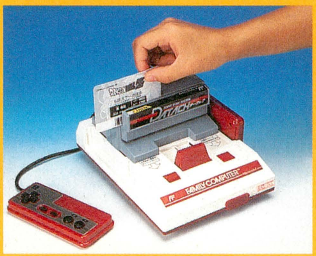
バーチャルクッション（NECホームエレクトロニクス／￥14,800）
●重低音が体に響くサウンドクッション。カッコいいゲームサウンドを体中で感じていたい人のための最高傑作だ。ゲーム以外のLDなどにも接続可能。



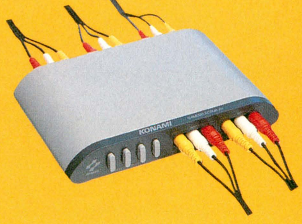
スーパースコープ（任天堂／￥9,800／『スーパースコープ６』つき）
●新しいゲームスタイルを提供する光線銃の最新型がこのスーパースコープ。対応ソフトも発売され今後の最注目株かも？　SFC専用。



AVセレクター（ホリ電機／￥2,480）
●SFC、MD、PCエンジンに対応したAVコネクタを使ったセレクター。テレビの前の混乱したコード類の整理に便利なすぐれものだ。



データック（バンダイ／￥7,800）
●FCとバーコードリーダーの機能を合体させた新しいゲームシステムがこのデータック。ミニカセットを交換して、いろいろなゲームが楽しめる。



ゲームセレクターAV（コナミ／￥4,800）
●多機種のゲーム機やAV機器を持っている人の最大の悩み、コードの混乱を一挙に解決してくれるAVセレクター。４種類までの接続ができる。



バーコードバトラー　インターフェイス（エポック／￥2,300）
●スーパーファミコンにバーコードのデータを入力できるインターフェイス。１チップマイコンを搭載し、高速処理が実現した。

●どこまでも君を運びたい



スーパーファミコンカセットラック（モリガング／￥1,200）



ファミコンカセットケース（モリガング／￥150）



スーパーファミコンカセットバッグ（モリガング／￥1,300）



GB―BOX（ビッグ東海／￥3,300）



スーパーファミコンカセットケースII（モリガング／￥280）



スーパーファミコンカセットケースII ツインパック（モリガング／￥560）



ゲームボーイバッグ（モリガング／￥1,300）



スーパーファミコンバッグII（モリガング／￥2,800）

新たな悦楽への旅はまだまだ続くのだ

友人に、原型がわからなくなるほどゲーム機を改造して、ついにはぶっ壊してしまったやつがいる。彼はその話を笑いながらしてくれたのだが、僕は単純に「もったいないなぁ」と思ったのだ。しかしたぶん僕は間違っている。きっと彼は彼なりに満足し、大仕事をやりとげた充足感に満たされていたのだから。自分の快楽のサイズに合わせて機械を改造するというのは、おそらく気持ちのいいことなのだ。僕にはよくわからないけれど、秋葉原の電子部品屋をまわっているとほんとにそう感じる。

駄菓子屋で売っていたファミコンの十字キーにかぶせる型の簡易ジョイスティック、ファミリートレーナーや光線銃、さらにはこのページで紹介されているバーチャルクッションのようなグッズたちの底に流れているのは、気持ちのいいことをしたい、自分のサイズにピッタリとフィットした悦楽がほしいという欲望なのではないだろうか。RPGやシミュレーションといった新しいゲームジャンルの登場や制作側の技術の発達とともに、ゲーム周辺機器もたくさん発売され、発達し続けている。それは僕らの「気持ちいいことがしたい」気持ちにしっかりと支えられてのことなのだ。

だからまだまだこうしたグッズたちは登場してくるだろう。だって僕らはまだまだ全然満足していないのだから。バーチャルゴーグルとかパワーグローブとか、ほんとに早く発売してほしい。

新しい悦楽や快楽を追い続ける僕らの旅は、まだまだ途中だ。山は高いし世界は広い。可能性はいっぱい残されているのだ。

ゲーム史再検証

ゼビウスの遺産

ゲームの神話『ゼビウス』が復活!!

『スーパー・ストⅡ』『バーチャファイター』『FFⅥ』……次から次へと生み出される新しいゲームがブームをつくる。だが、新しければイイってもんじゃない。ゲーム好きの僕らにとって忘れてはいけないゲームが確かにある。誕生から10年を経過したいま、あらためて検証する、名作中の名作『ゼビウス』の神話。

企画／田尻 智　構成・文／松島賢司　資料協力／㈱ナムコ　©NAMCO



1983年1月にゲーセンに登場したアーケードゲーム『ゼビウス』(ナムコ)は、その年の7月にファミコンが発売されたことや最近のポリゴンやテクスチャー・マッピングなどの目まぐるしい技術のレベルアップから考えるとずいぶん大昔のゲームではある。

しかしテレビゲームの歴史をひもとくと、ゲームの祖『ポン』(72年／アタリ)、ゲームを社会的にブレイクさせた『スペース・インベーダー』(タイトー／78年)、日本的RPGの形を確立した『ドラクエ』(エニックス／86年)、新しいところでは「格闘ゲーム」をブームにした『ストⅡ』(カプコン／91年)などと並んで必ず出てくるタイトルのひとつだ。

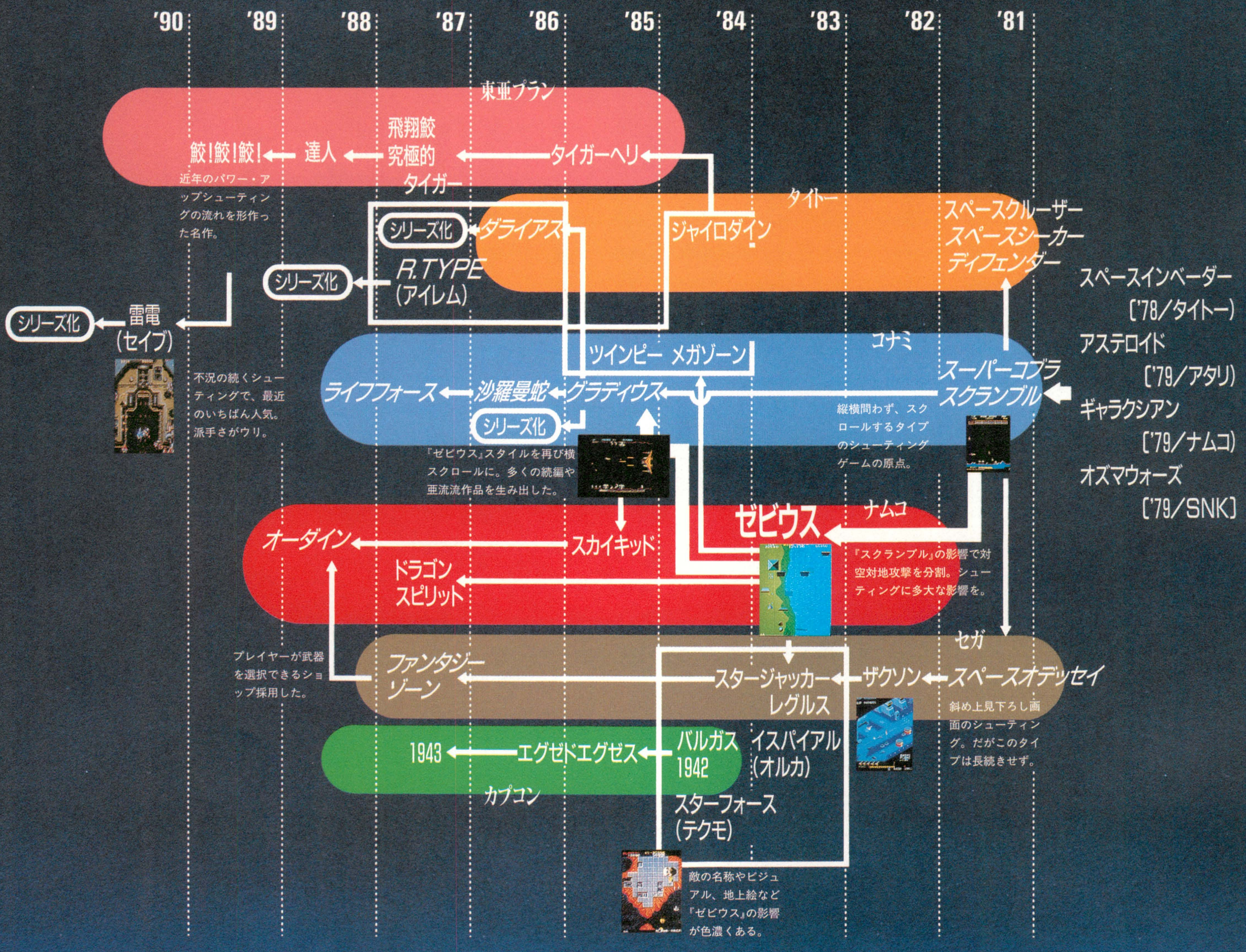
では、なぜ『ゼビウス』はゲーム史の中で重要なポジションにいるのだろうか?

『ゼビウス』は、『インベーダー』から『ギャラクシアン』(ナムコ／79年)『スクランブル』(コナミ／81年)へと変化し続けるシューティングゲームの流れから派生したものだったが、根本的な核の部分で大きく違うものだった。

それまでの、たとえば『インベーダー』は「宇宙からの侵略者とそれを迎え撃つ防衛軍」という2元的な、モニターのなかで帰結してしまう世界観しか持っていなかったが、『ゼビウス』はそれを外へと押し広げたのだ。

広げられた世界観は、それまでのゲームにはなかった《ソル》と呼ばれる「隠れキャラ」や敵キャラのパターンを支配する《ゾルバグ》という攻撃しないレーダー(地上物)などを必然的につくり出していくことになる。

徹底的に細かくつくられた世界観



ゼビウスの系譜

と適度に存在したバグはさまざまな噂を呼び、当時独自の情報ネットワークを張り巡らせていたゲームフリーク（一般名称としての）たちの心をくすぐった。全国各地で「カウンター・ストップ」を達成し、攻略本の基礎となる通称『ゼビ本』（中金直彦、うる星あんず作成。のちにミニコミ誌ゲームフリークによって再版される。詳しくは後ページに）がつくられ、アンダーグラウンド的な盛り上がりを見せたのである。

現在の、メーカーの宣伝とゲーム雑誌の記事により前評判が高くなってからゲーセンでヒットするようなゲームとは、まったく異なったヒットの仕方であった。

この子供たちの動きに並行して『ログイン』（アスキー）や『AMライフ』（アミューズメント・ライフ）などの初期の数少ないゲーム雑誌（パソコン中心だった）が『ゼビウス』をとりあげたことで、「不良のたまり場」と蔑視され地下に潜らざるをえなかったゲームとそれを取り巻く子供たちは一般人の目のつくところへと再び押し出された。

さらにファミコン・ブームの到来でゲームが生活と隣り合わせになったために、ゲームはメディアへと変貌していくのだ（ファミコン版『ゼビウス』は公称150万本売ってこのブームを支えている）。

もはやテレビゲームがひとつのメディアとして認知されたことは、だれの目にも明らかだろう。

二十数年というゲームの歴史の中で、テレビゲームが娯楽という枠を越え、現在の文化・メディアとしての地位を確立するきっかけ、パワーの源になったのは、じつは『ゼビウス』だったのだ。

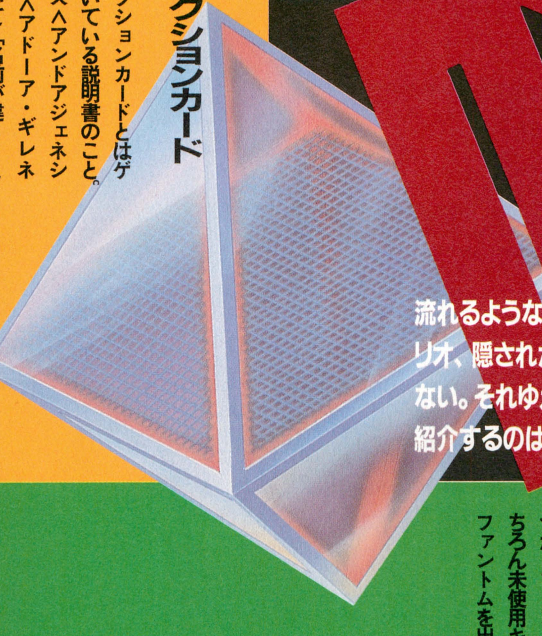
ゼビウスの噂

流れるような美しい背景、メカニカルなキャラクター、深いシナリオ、隠されたフィーチャーなど、『ゼビウス』の魅力は数えきれない。それゆえにゲームマニアを生み、噂が噂を呼んだ。ここで紹介するのは、その一部である。

インストラクションカード

インストラクションカードとはゲーム筐体についている説明書のこと。ここで敵のボス〈アンドアジェネシス〉の名前が〈アドーア・ギレネス〉になっていて「名前が違う」と話題になった。じつは『ゼビウス』の敵キャラには正式名称とコードネームのふたつがあり、〈アドーア・ギレネス〉のほうが正式名称だったのだ。〈バキュラ〉のコードネームは〈モノリス〉だし、隠れキャラ〈ソル〉は〈タワー〉という別の名前を持っていた。設定に凝りまくった遠藤氏は「ゼビウス数字」なるものまで考えていたのだ。





ファントム

異常なほど人気の高かった『ゼビウス』は、作者のインタビューがコンピュータ雑誌に掲載されるほどだった。作者とは、言うまでもなく現「ゲームスタジオ」取締役の遠藤雅伸氏。彼の言葉によると『ゼビウス』は、『シャイアン』という名のベトナム戦争っぽいものだったらしい。

実際『ゼビウス』のロムには、いくつもの未使用キャラクターが入っており、それらが誤って表示されてしまうことはあった。その中のひとつが、ファントムだったわけだ。もちろん未使用キャラなので、確実にファントムを出す方法はなかった。

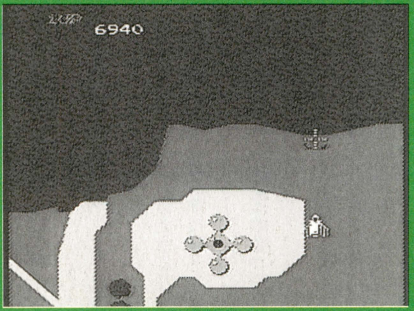
赤い犬



通常の遊び方では見ることができないキャラクター。隠れキャラと呼ばれるそれは、当時かなり斬新だった。決まった場所を攻撃することで出現する、タケノコのようなソルは、その代表と言える。

問題の赤い犬は、あるプレイヤーにより目撃された。エリアのつなぎ目にある森の中を、赤い犬が横断したらしいのだ。しかし話をよく聞くと、犬らしい特徴が見られないこと、丸かったこと、ほかにだれも見ていないことなどから、誤って爆発マークが表示されたもの、との見方が有力だ。

最終面



とあるコンピュータ雑誌に、大胆な記事があった。『ゼビウス』には終局があり、最終面をクリアーするとエンディングが待っている、というドラえもんやサザエさんの最終話的なウワサについての記事だった。

そもそも『ゼビウス』は、16のエリアに分かれており、16エリアを越えると7エリアに戻り、これが延々繰り返される。前出の記事によると、1エリア最後に登場するボサログラムを、ある順番で倒すことがキーになっているとのこと。全国のプレイヤーが順番探しに徹したが、最終面を見たものはいまだにいない。

文／折原光治

ゼビウスの遺産

簡略コピー基盤史

1978

●スペースインベーダー（タイトー）
●スペースインベーダーパート2（タイトー）
スペースフィーバー（任天堂）
スペースキング（コナミ）
スペースアタック（セガ）

1980

●パックマン（ナムコ）
ハングリーマン
パックワン
スキャンダルマン……占いつき

1981

●ギャラガ（ナムコ）
ギャンダ
ギャラッグ
●ペンゴ（セガ）
ペンタ
●ドンキーコング（任天堂）
クレイジーコング……音がクレイジークライマー
クレイジーコング2
ドンキーキング

1982

●アミダー（コナミ）
アミーゴ……コピー品のほうが先に市場に出回った
●ディグダグ（ナムコ）
ジグザグ
ニュージグザグ
●ミスターDo!（ユニバーサル）
ミスターLo!
ミスターDu!
●ポールポジション（ナムコ）
トップレーサー……看板（ペプシなど）が国旗に
●プロゴルフ（データイースト）
ゴルフ13

1983

●マリオブラザーズ（任天堂）
マサオジャンプ
●ゼビウス（ナムコ）
バトルズ
ゼビオス

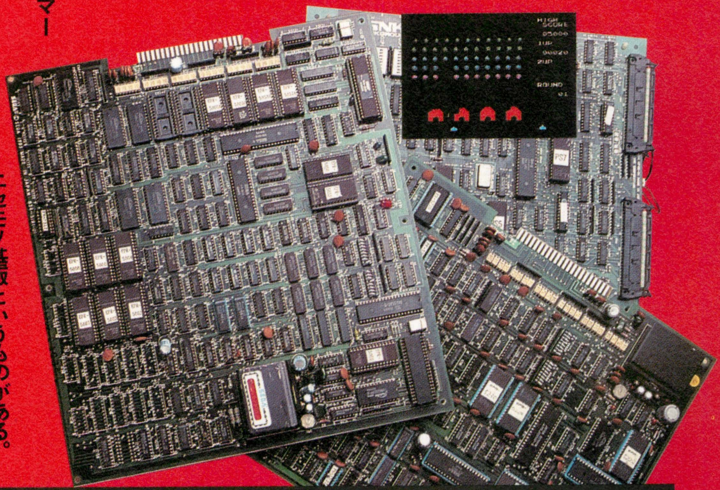


1991

●ストリートファイターII（カプコン）
ストリートファイターIIレインボー



※年号はオリジナルが発売された年です。



ニセモノ基板というものがある。これは海賊版のようなもので、発売元などの許可なく発売しているもので、もちろん違法だ。しかしいつの世にもニセモノは氾濫している。

そこで主要コピーゲームのタイトルを列記してみた。コピーゲームの目的は、プレイヤーを本物だとだましてお金を入れさせること。これが基本。つまり本物と見間違うほど似ていないといけないわけだ。

しかし一部には、明らかに本物にはない味があるコピーゲームも少ないがある。たとえば『ディグダグ』のコピー『ジグザグ』は本物そっくりだが、コピーのくせに『ニュージグザグ』という続編がつくられた。ツルハシを取ると、主人公の歩くスピードがアップする。

現在では規制が厳しくなり、ニセモノ基板を見る機会は減ったが、香港製ファミコンソフトなどに「それらしさ」を感じることができる。

伝説の必殺テクニックと妙な噂

『ゼビウス』の時代はゲームサークルの全盛期。攻略に命をかけていた連中がゲーセン内を闊歩していた時代だ。それだけに一部のコアな人たちには超有名な必殺テクニックが存在した。

たとえば≪ジェミニ誘導≫。ネーミングがイカシてる。これは大黒弾「ガルザカート」が放つ誘導弾「ジエミニ（正式名称はブラグスパリオ）」を自機のまわりで回すテクニックのこと。素人でも偶然回せることがあるが、長い時間回し続けるのは至難の技。難易度の高いテクニックだ。1千万点達成できるゲーマーは、これで点数を稼いだらしい。

もうひとつは≪バックファイヤー≫。自機の横や後ろスレスレまで敵をひきつけ「ザッパー（攻撃用の弾）」を射つと、弾が当たらなくても敵を破壊できる。バックアタックを仕掛けてくる「ゾシー（タコみたいにクルクル回ってるヤツ）」には絶大な効力を発揮した。この技は敵に囲まれてるときに連射していると偶然出たりする。が、これも高得点を叩き出す人は狙って行なっていたという。『ストII』の≪アッパー昇龍拳≫や『インベーダー』の≪ナゴヤ撃ち≫並みのテクニックである。

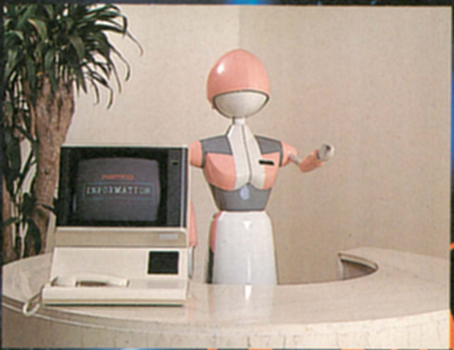
また『ゼビウス』に関する噂・デマは「赤い犬」や「最終面」の他に、細かいものがたくさんあった。ひとつのゲームに対してこれだけの噂話が生まれることは、いまでも考えられないことである。

たとえば『ソル46本説』。これは地上に埋まっている物体≪ソル≫の46本目があるかないか、という噂である。そんなもの1本多かろうが少なかろうが関係ない気もするが、正確な攻略を目指していた人たちには重要な問題だったのだ。

ほかに『ナスカの地上絵7万点地点』というのもあった。これはマップに描かれた鳥の地上絵のクチバシを攻撃すると7万点入る、というものだ。1千万点を目指す人間が7万点ごときに……とも思うが、彼らは「1千万点いくかいかないか」ではなく「何時間で1千万点になるか」という一般プレイヤーとは別の次元でプレイしていたのだ。そうなるとわずか7万点といえどもオロソカにできないということか。なんとも奥が深い。

バカバカしくも最も有名なデマが、『バキュラ256発破壊』だろう。回転しながら行く手を阻む板≪バキュラ≫に256発弾を撃ち込むと破壊できる、というもの。≪バキュラ≫が画面に現われてからギリギリまで弾を当て続けても256発は物理的に不可能。デマとわかっていても、いまだに≪バキュラ≫を見ると弾を当てたくなる。これってすでに〝パブロフの犬〟状態。まあ、≪バキュラ≫に弾が当たるときの音が気持ちよかったりするんだけどね。また「256発」というビミョーな数字も意味深。誰が言い出したんだか……今世紀最大のテレビゲームの謎でしょう。

知らない人が聞いたら馬鹿馬鹿しい話のオンパレード。これだけの噂やデマを生み出したのも、『ゼビウス』のゲームとしての奥の深さゆえか。果たして『ゼビウス』以上に僕らを楽しませてくれるゲームがこれから出てくるかどうか。



ナムコ本社ロビーにいる受付ガイド・ロボット「受付小町」。デザイナーは「ゼビウス」でグラフィック・デザインを担当した遠山氏。ナムコは「全国ロボット大会」(1975)を開催するなど、ロボット開発に力を注いでいる。





「ゼビ本」を当時ミニコミ・ゲームフリーク誌の編集長だった田尻氏が再版。攻略本のパイオニア。もう1冊は、基盤を解析し、ウワサやデマ情報の真偽を明らかにした「裏ゼビ本」。

HI-TECH COTERIE

メディアはゼビウスを語る

"インベーダー・ブーム"が去ったあと、ゲームのユーザーは若年齢化していった。もはや子供のオモチャでしかなくなったかにみえたゲームだが『ゼビウス』が登場したことで、大人たち(=メディア)がゲームを語りはじめたのだ。

文／松島賢司

『ゼビウス』が登場した当時、ゲーム界では情報を得られる媒体が非常に少なかった。いまみたいに『ファミコン通信』『ファミコンマガジン』など月に十数冊も発刊されているような状況とは違い、ゲーム専門誌といわれるものは『ログイン』や『AMライフ』ぐらいで、あとはパソコン誌にゲーム関連のコーナーがある程度だった。

そんな状況の中で情報発信源として活躍したのが、ゲーム好きの子供たちがつくっていたミニコミ誌(同人誌)だった。ゲーマーが本格的にミニコミ活動を始めてから数カ月後に『ゼビウス』が登場することになる。このタイミングの良さが『ゼビウス』大ヒットの一因でもあるのだ。

『ゼビウス』が登場して全国のゲーマーたちがプレイする。そのときに《ソル》や《スペシャルフラッグ》などの「隠れキャラ」が出現することに気づき噂になる。正体が見極められないうちに『ゼビウス1000万点への解法(通称ゼビ本)』がゲーマーたちの横のつながりによって全国のゲーセンに出回り、手にしたゲーマーたちはゼビ本の攻略情報とバグ現象を確かめようと、さらにお金を注ぎ込んでいったのだ。

このミニコミ誌とほぼ同時期に創刊された『ログイン』では『ゼビウス』の特集が組まれている。この特集では、ナムコに直接取材し、一般人には到底見ることのできないキャラクターの設定イラストなどを掲載したため、さらに『ゼビウス』熱に拍車をかけることとなった。

『ゼビウス』が大ヒットすると、他のパソコン誌も次々と取り上げ、「ゼビウス1000万点達成者リスト」なるものを掲載し始めた。商業誌には攻略のノウハウと、ひとつのゲームを徹底的に攻略するテクニックがなかったので、ゲーマーたちにその仕事をまかせたところ、傑出してゲームのうまい子供たちがゲーム好きの間で「スター・ゲーマー」と呼ばれもてはやされることになった。そしてこの「スター・ゲーマー」たちは、いまあるゲーム雑誌の創刊にその手腕を発揮したのである。

「行為」と「思考」の融合が文化を生んだ

開発者・遠藤雅伸氏は『ゼビウス』制作にあたって、その舞台設定と物語をつくり上げ、小説にまでしてしまった。それまでのゲームつくりでは考えられなかったことである。この作業は『ゼビウス』のゲーム・デザインからグラフィック・デザインまですべてを決定することになった。

たとえば《バキュラ》(空中に回転しながら浮いている金属の板)。これは7枚のドット・パターンによって動かされている。つまりアニメーションの根本である「中割り」がなされているのだ。そして「破壊することができない」。シューティングゲームにおいて、破壊できない敵キャラクターなどナンセンスである。それが存在するためには、プレイヤーを納得させる理由が必要だ。その理由が「物語」なのである。

『ゼビウス』は当時の子供文化の最先端であるアニメ的な物語性と手法をゲームに持ち込み、テレビゲームが必然的に持っているインタラクティブ性と融合させた。ゲームプレイという「行為」と、物語・世界観という「思考」が『ゼビウス』の中で結びついて、「子供のオモチャ」という認識しかされなかったテレビゲームは、文化へと成長していったのだ。

ゼビウスの遺産



『週刊本・28』（朝日出版社）
月４回のペースで「消費されることを前提」にスタートした書籍。インタビュー、対談、座談会をまとめたものが中心。この回は『ゼビウス』ゲームサークルから小泉今日子まで取り上げている。



『雪片曲線論』（青土社）
宗教学者・中沢新一の評論集。「ゲームフリークはバグと戯れる」では、テレビゲームの起源から『インベーダー』『ゼビウス』、ゲームフリーク（ゲーム少年）たちまで独自の視点から分析。



『冒険遊戯』（弓立社）
鴻上尚史の80年代ポップ・カルチャーをリードする中森明夫、泉麻人らとの対談集。野々村氏とゲーム、コンピュータやそれらに傾倒する少年たちを話題にし『ゼビウス』についても語り合っている。

BOOK





『ゼビウス』の世界をポリゴンで忠実に再現した『ソルバルウ』（ナムコ/1991年）。バキュラやソルなどおなじみのキャラクターが立体で登場。巨大なアンドアジェネシスが登場するシーンは圧巻。

GAME

『ゼビウス』を神格化した大人たち

この成長を後押しした大人たちの存在も見逃せない。たとえば元ＹＭＯ（当時）の細野晴臣氏である。ひとりの「テレビゲームが好きな大人」であった細野氏は『ゼビウス』を「デジタル世代の神話」と称し、『ゼビウス』を中心とした日本初のゲームミュージック・アルバム『ＶＩＤＥＯ ＧＡＭＥ ＭＵＳＩＣ』を発表した。ビジュアル、物語、インタラクティブ性、そしてゲームの中では極めて忘れられがちな音楽がＹＭＯという一時代を築いた細野氏のアレンジによって、テレビゲーム『ゼビウス』は完全に80年代のカルチャー・シーンに組み込まれたのだ。

そして細野氏のこのアルバムはまた新たな波紋を投げかけることになった。「スター・ゲーマー」をとりまく子供たちと『ゼビウス』が提示したテレビゲームの可能性を分析し、整理し、体系づける大人たちが現われたのだ。

「……つまり、プレイヤーがこのゲームに感知しているのは、具体的なかたちに実現された小説のなかの物語性なのではなく、いわば物語の生成をうながす力の流れの場の存在なのだ。物語の生成をうながす力の流れの場に触れ得ていることによって、『ゼビウス』はそれを体験した人々に、神話生成力（ミトポエティックス）を刺激されたような不思議な感銘をもたらすのである。……」

中沢新一氏は、『雪片曲線論』に収められた「ゲームフリークはバグと戯れる」の中で『ゼビウス』の魅力をこのように分析している。そして細野氏は、『ログイン』誌上での遠藤氏との対談の中で、「デジタル人種の集合無意識のなかに眠っていた神話のベールを、遠藤さんが１枚、１枚剝がしていった」と語り、当時『ログイン』の編集者だった野々村文宏氏も舞台演出家・鴻上尚史氏との対談集『冒険遊戯』で、「ビデオゲームのモニター上にある生成する物語が必要になってきたタイミングに」『ゼビウス』が登場し、それが〝神秘主義〟と呼ばれたと語っている。

テレビゲームの進化において、人が想像していた範囲を少し越えた（必然、偶然はべつにして）ところに登場したのが『ゼビウス』だった。そのタイミングの良さが「神話」を生んだのである。

時代が生んだテレビゲームの英雄

現在人気のゲームには、果たして『ゼビウス』的な「神秘性」があるだろうか。タイミングからいっても、『冒険遊戯』で鴻上氏が「操作者の〝身体性〟」がゲームの進化の方向と語ったことからも、「物語性」からいっても、たとえば『ストⅡ』などは『ゼビウス』的なスタンスであると言える。だが、もちろんゲームとしては『ゼビウス』と同じかそれ以上にヒットしたのだが、「神秘性」という言葉は不適当だろう。なぜか？　理由として考えられるのは、情報の多さだろう。正確な情報のみが氾濫しているいま、ミニコミ誌の「神秘性」を促す不正確な情報が入り込む余地がなくなっているからだ。

英雄がその時代の要求によって生み出されるものならば、『ゼビウス』は間違いなく、80年代初期、ファミコン登場の半年前という、ゲーセンから家庭へ主導権が移行する転換期に生まれた、テレビゲームの英雄（ヒーロー）なのである。

MUSIC

「VIDEO GAME MUSIC」
細野晴臣（アルファレコード）
初のゲームミュージック・アルバム。『ゼビウス』のほか『ポールポジション』『ギャラガ』などナムコ黄金期のゲーム・ミュージックがテクノポップにアレンジされている。

「SUPER XEVIOUS」
細野晴臣（アルファレコード）





MAGAZINE

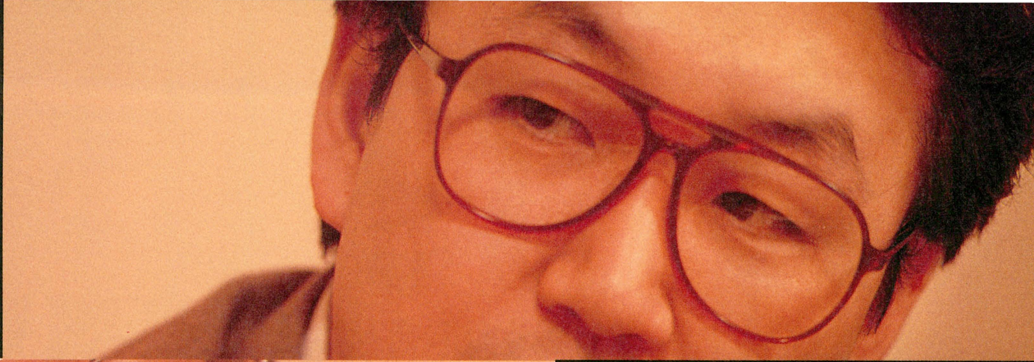


「NG」（ナムコ）
ナムコの宣伝誌。ナムコ直営のゲーセン「キャロット」で無料配付されていた。黄金期だけに紹介されているゲームは名作ぞろい。芸能人に取材するなど本格的な誌面構成。楽屋受けネタも多い。

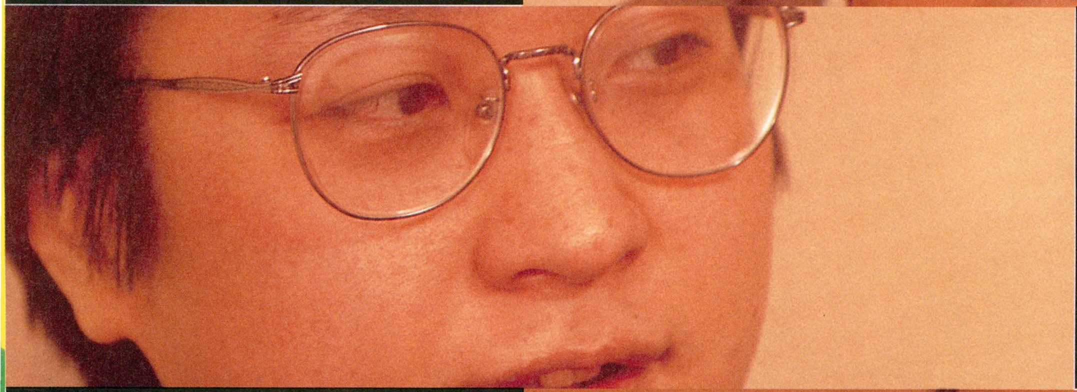


「AM LIFE」（アミューズメント・ライフ）
アーケードゲーム、パソコンソフトなどを中心に紹介。読者が書いた攻略法や全国有名ゲーセンのハイスコアを載せたり、いまでは考えられない誌面構成になっている。

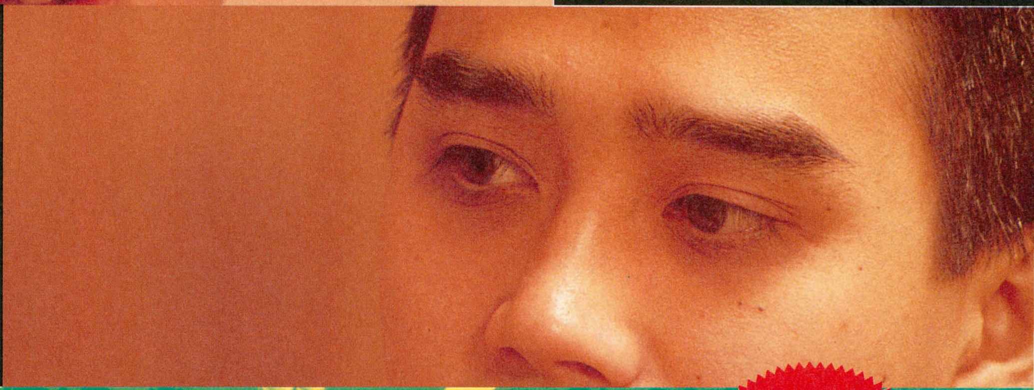
遠藤雅伸



野々村文宏



田尻 智



ゼビウスとは何か？

スペシャル座談会

あのときモニターの中には「神話」があった

データの塊にすぎないゲームが生んだ「神話」。何がそう呼ばせ、何がそう感じさせたのか。『ゼビウス』は何を語り、何を残したのか。そして『ゼビウス』以降、ゲームはいかなる存在となったのか。当時"開発者""ゲーム雑誌編集者""ゲーマー"という立場だった3人が、10年後のいま、再び『ゼビウス』に出会う。

構成／松島賢司　撮影／中村修介　©NAMCO

C級作品としてスタートした『ゼビウス』

遠藤　スクロールして2ボタンで上下を撃ちわけるというゲームは『スクランブル』が初めなんです。そのシステムが面白いので、『ゼビウス』はその延長線上でつくられたんです。当時はデータイーストの『ミッション・エックス』……あとセガの『ザクソン』とか同系統のものが出てきてました。ニューウエーブとしてつくられるのではなく、単純に大きな企画である『ポールポジション』と『リブルラブル』の間を埋めるC級作品としてスタートしたんですよ。新入社員のプログラマーが扱えるぐらいですからね。

それまでのシューティングゲームで、「敵には生きる意思がない」っていうのが気に入らなくて。ビデオゲームの敵はすべて体当たりすることで自分の生命をまっとうしていくことしかしなかったんです。それではあまりに悲しすぎますよね。で、むこうも逃げたいに違いないっていうところから、データで動くっていうのをなくそうという試みをはじめたわけです。いまでも動き方を知らなかったらやられちゃうような、データで動く敵はシューティングでよく出てくる。画面の後ろにくっついてると突然ドーンって(笑)。そこから出てくるのが決まってる。

田尻　『ゼビウス』のオープニングで、《トーロイド》が飛んでくるじゃないですか。あれ、最初弾を撃ちませんよね。自分からぶつからない限り死なないじゃないですか。あれにすごく感動したんです。

野々村　劇的な幕開けだったかもしれないね。

田尻　最初のほうはよくわからない

ゼビウスの遺産

けど結構遊べるゲームだなって思ってたんです。ところがよく考えてみると、もしかして本当に死なないのかもしれないって気がついたんですよ。こういうカーネルは僕が最初につくった『クインティ』っていうゲームでも参考にしていて。だから最初の敵っていうのは自分に向かってくるんですけど、寸前にくると曲がって逃げるようにしたんです。

遠藤　そう。敵が逃げた（笑）。敵も確実に攻撃したいから、危ないなと思ったら逃げるっていう。

　そのときにすでに気がついていたのは、文化は考え方、要するに言葉でもって表現されるものじゃないかっていうこと。それは僕がプログラムを勉強して、プログラムっていうのはひとつの外国語と同じ形態だなっていうことに気づいたからなんです。ひとつの敵自体に言葉を持たせることによって、全体的に敵の意識っていうか文化みたいなものを象徴的なものにしよう、っていう試みをはじめたわけですよ。

野々村　遠藤さんの言われた「敵の立場になって敵の動きを考える」というのは、認知科学や情報科学の世界でいろいろと議論されてる〝オートノミー〟——自律性と訳されますけれども、自律的オブジェクトであるとか、〝ビヘイビア〟——あまり適切な訳語がなくて「振舞い」って一般に訳されますけども、自律的オブジェクトのビヘイビアの問題を、暗に示唆していた、とも言えるものですよね。それと「言語」、それも統語論的アプローチね。

遠藤　結局言葉から入ったということが、ひとつのストーリーを構築するような形になったりして。そんななかで、最初に完璧なプログラムをつくったら、こっちの弾が当たらないんですよ（笑）。『ゼビウス』では、2面のちょっと手前ぐらいまで絶対に殺したくないって思ってたんです。3秒で死ぬようなゲームが多かったからね。（笑）

田尻　いまでも多いです。（笑）

遠藤　（笑）いまでも多いでしょ。シューティングゲームの多くはロム容量の10分の1しか見ないで、僕はすでに人の手に渡してしまう（笑）。とくに言いたいのはコナミの『グラディウス』だったな。（笑）

田尻　（笑）でも『グラディウス』の存在で面白いなって思ったのが、遠藤さんは『スクランブル』から発想して『ゼビウス』をつくりましたよね。でも『グラディウス』で明らかにゼビウスの影響を感じるわけです。横画面の『スクランブル』を縦画面にして『ゼビウス』ができた。またそれを横に視点をひねったら元に戻ってしまったみたいな。（笑）

遠藤　最初は自分がゲーム下手だから簡単な部分をつくったんですけど、もっと技術的に低いレベルの人たちが楽しめるものでもあってほしいわけで。『ゼビウス』では真綿で首を絞めるような難しさを実現したかったんです。だから16面では鬼のように難しかったかもしれないけど、出てくるものは代わってないでしょ?

田尻　ええ。

遠藤　そこが大切だと思う。硬い敵とか大量に弾を撃つヤツとか、陰険なヤツを出しまくって、ゲームを難しくするのはすごく簡単だから。

野々村　すごく簡単ですよね。必ず当たることってできるわけだから。

遠藤　同じような敵でも、直接関係ないのを牽制に使いながら真綿で絞めていく難しさをセットするっていう。

野々村　よく憶えてるのは、《テラジ》が出てきてキリモミ状のヤツがくる。

遠藤　そう。スピードが違うから。

野々村　そうそう。《テラジ》のほうばかり見てると思わずハマってしまって。組み合わせがどんどん難しくなって。

田尻　ありますよね。直線的な敵と曲線を描く敵が同時に出ると混乱するんですよ。

遠藤　まず単体で出しておいて理解していただいたうえでコンビネーションで出して難しさを感じていただくと。結局死んでくれっていうメッセージなんだけど（笑）。短時間で面白くして、簡単にしてなおかつ面白くするのはすごく難しいんですよ。

ユーザーがつくった『ゼビウス』ブーム

遠藤　『ゼビウス』が発売されてから数週間のうちに1000万点出したっていう大馬鹿者が出まして（笑）。そして彼らに非常に興味を持ってくれてる雑誌の関係者がいて。アンダーグラウンドなところから盛り上がってきたんじゃないかと思ってるんですよね。今日のゲーム業界は、明らかに宣伝して押しつけでもって、意図的に盛り上げてますからね。だから『ゼビウス』は本当にユーザー側から伸びてきたって感じがしますね。そこには、僕なんかと同じアニメ世代の連中ってのがあると思います。

野々村　『ゼビウス』の最初の記事をやったときに、街のプラモショップに遊びに行ったら、マニアたちから「巨大要塞アンドア・ジェネシスの画面写真をなぜ表紙に使わなかったんだ」なんて責められましてね（笑）。当時は、まだいまほどマーケットがセグメンテーション（分割）されていなかったので、プラモ好き、ゲーム好き、アニメ好きの層が重なっていた、というのもあると思うけど、それでも「ああ、このゲーム、大化けするな」という確たる感触を得ましたね。そうしたらやっぱり、炎が拡がるように、噂が二重三重に拡がっていきましたからね。

野々村　最近僕はなんとなくどのゲームをやっても、性急さというか、ある意味で論理体系がすごく平面的な感じがするわけですよ。たとえば横スクロールのゲームでX座標値が自分のスキルのレベルと1対1に対応しているような。で、それって醒めますよね（笑）。論理体系が重層化してない。少なくとも『ゼビウス』や『マリオ』や『トルネコ』はもっとトレード・オフ（駆け引き）が楽しめるじゃないですか。しかし、つくり手側の資質として、そこに気がついてないっていうのがあるのかもしれないですね。

遠藤　つくり手の資質ってのはすごく大きいものがあると思って、最近よくわかってきたんですよ。いいゲームは数えるほどしかないって言うけど、そうじゃなくて、数えるだけしか才能がないんじゃないかって。新しい人たちの中できちんとつくっていけるっていうのは、表に出てないで大きなゲームメーカーの中にいますよ。

野々村　試行錯誤の機会も大きなメーカーの中にしかないしね。ゼビウスも、CGのレイ・トレーシング技術から発想して、その技術を使わずに《バキュラ》の板を板らしく見せるまで、試行錯誤の時間がかかったじゃないですか。

遠藤　《バキュラ》がいちばん成功してましたね。あれは同時に見えている面が2面しかない。だから2面の輝度でもって奥行きを表現するしかなかったんです。ちょうど45度になったときだけ、一瞬だけハイライトで明るい色を使っていて。それが回ってくるときにキラッと光るような感じに見えるんで、逆にいい効果を出せた。

野々村　すごいですよね。ひとつひとつの物のビヘイビアに対するこだわりが。

遠藤　若い人たちが才能を伸ばすまで放っとかれてつくれるだけの力が小さいメーカーにないから、結局大きなところの中でしか育たない。大メーカーの中だから表に出てこない。だからね、育ってないように見えるんですよね。

野々村　『ゼビウス』であの当時、みんながわっと騒いで、細野晴臣さんが、これはユングの言う集合無意識だと言ったのは、みんながそのテクノロジーに対して持ってる原像っていうか、『ギャラクシアン』あたりから順番に進化して、次はこうなるって漠然とみんなが思ってる、自分の目や脳の中にある漠然とした原イメージに対してテクノロジーが追いついたっていう感じがあったからですよね。最近のマルチメディアやバーチャルリアリティのブームの中で、『ゼビウス』のときと同じような、ある種、神話的な作品が生み出せるか。それこそがバーチャルリアリティ、マルチメディア時代に求められているゲームの役割じゃないのかなっていう気はしますけどもね。ただ進化とは言いつつもその一方で、たとえば映画で『ダイハード』をつくれば絶対当たるように、いつの時代も、性や闘争などに関する人間の本能的な欲望は強いんですよ。それは絶対。

遠藤　そうなんだよ。脱衣麻雀は必ず当たるんだ。（笑）

野々村　（笑）。で、今度はお金出す

ゼビウスの遺産



側にしてみたら必ず当たるものはね、やらざるをえないっていうのあるじゃないですか。それはやっぱり『ストⅡ』は当たるし、脱衣麻雀も当たりますよ。『ストⅡ』と脱衣麻雀を同じレベルにしたら『ストⅡ』に失礼だけれどもね（笑）。それを認めたうえで、さて、どうでしょうかね？「撃つ・殴る・殺す」の代償行為を越えるんでしょうか、ゲームは。

遠藤　僕はプリミティブな部分は越えられないから。基本的にはシューティングゲームとかドライビングゲームとか、あとはエッチものとか。なくならないっていうか、スタンダードを残したい方向性にあるね。ゲームを初めてやる子供が、初めてシューティングゲームをやったのが、『ゼビウス』だった人と『グラディウス』だった人だと、最初から排他されちゃうものがあるでしょ。

野々村　なるほど、スタンダードの中で文脈をつくっていきたいと。

遠藤　いつの時代にもスタンダードをつくれる人がいてほしいと思うし。ほかができなければ自分でやるしかないなっていうところに、いまはもう徐々に落ち着きつつある。

これから求められるゲームとは

野々村　最初にやるゲームが何かっていうのは結構大きいですよね。

田尻　僕はいまでも『インベーダー』が自分の中に強く残ってますし。1個のドット単位でゲーム性が成立するようなもの。たとえば『インベーダー』で、バリケードが不定型に崩れていくような感じとかですよね。

野々村　残ってるよね、田尻君のつくるゲームの中にも。

田尻　80年代前半までっていうのは、ハードウエアが貧弱だったせいもあって、1個アイデアを足しておくような姿勢ってのは、わりとどのゲームにもあったと思うんですよ。いま僕がゲームをつくっていくときの引き出しになってるのはそこですし。ひな型になったりするわけですよね。「去年出たあのゲーム」っていうよりは。

野々村　たとえば『ゼビウス』を知らない世代も『ED』とか読んでると思うんだよね。しかし、どんな文化でも、古典の中に可能性があるっていうので言えば、いまあらためて『ゼビウス』、それもゲーセン・オリジナルを研究することにはすごく意味がある。ゲームデザイナーを目指す人は、とくにね。

田尻　『インベーダー』や『ゼビウス』や『スクランブル』といったゲームがいまも必要だとは言わないですけど、『グラディウス』がゲーム初体験でゲームをつくりたいって思っても、なぜゲームは面白いかってことを考える鍛練がしにくいと思うんですよね。

野々村　そうね。まとめると、ぼくら3人は、今日、固有のコンテクスト＝文脈のうえに話をしたと思うんだけれど、良いか悪いかは全然別にして、この線は『インベーダー』から『ギャラガ』を経由して『ゼビウス』でいったん切れているんですよね。下手すると、もはや非主流派かも（笑）。でも僕はそれでもかまわない。なぜなら、今日の文脈にそったかたちのものを愛してるから。それでいて、じつは本心では非主流だとは全然思っていないという（笑）。ですから、おふたりには、手続き型で、ビヘイビアがあって、トレード・オフのあるゲームをつくってほしいですね。これはもう美学の問題です。しかし『ゼビウス』は、いま話をうかがってても可能性の塊だったね。ところで、正統なゼビウスの続編はまだ見ていない、と思いましたよ。

遠藤　まだ僕はつくってないんで。

野々村　そうですよね。で、名前はなんでもいいけれど、嫡子（ちゃくし）たるゲームを見たいなあ、と思いました。（笑）

●遠藤雅伸（えんどう・まさゆき）

1959年東京生まれ。1981年ナムコ入社。初めて作ったゲームが『ゼビウス』。1985年㈱ゲームスタジオを設立、現在に至る。代表作は『ドルアーガの塔』（1984／アーケード）『ケルナグール』（1989／FC）。新作は3月発売予定のSFCソフト『ブルークリスタル・ロッド』。「5年早いかもしれないですけどロールプレイングゲームです」。

●野々村文宏（ののむら・ふみひろ）

1961年愛知県生まれ。編集者、コラムニストを経て、現在㈱ナレッジ・アンド・エクスペリエンス代表。マルチメディア、ヴァーチャルリアリティなどのリサーチ、開発支援、コンサルティングの分野で活躍している。『ログイン』創刊時に編集として参加し『ゼビウス』の特集などを手がける。遠藤氏と細野氏、中沢新一氏のパイプ役として活躍。

●田尻智（たじり・さとし）

1965年東京都生まれ。自主制作で『クインティ』（FC）をつくりナムコから発売。1982年㈱ゲームフリークを設立。代表作『ヨッシーのたまご』（FC）『マリオとワリオ』（SFC）など。現在MDのソフトを開発中。当時ミニコミ誌『ゲームフリーク』編集長として同人誌を発行するかたわら、『ログイン』で攻略や紹介記事を手がけていた。ゲーム専門同人誌をコミケに最初に出して完売させた。

ゼビウスは言語だった。

文／野々村文宏

久しぶりに遠藤さんと会って、この人はやっぱり非凡な人だと思った。ふつうのゲームプログラマーが、ゲーム制作の過程を、またはゲーム世界の成立を、「言語」とのアナロジーにおいてとらえるだろうか？

しかも、注意してほしい。ここが重要なのでぜひ解ってほしいのだが、遠藤さんの指す「言語」とは、《テラジ》《タルケン》と言った外国語風の記号としての単語だけを指すのではない。逆に言えば、ゼビウスに影響されて自機や敵機に外国語ふうの名前をつけたような、そういうSFシューティングゲームならいくらでもある、しかしその程度ではゼビウスの境地には達していない、ということをゼビウスにハマった君たちなら知っているはずだ。あのとき、かいま見えたゼビウスの仮想の領土は何か。

遠藤さんが指している「言語」とは、単語や名詞の離散的集積ではない。物体と、また物体の存在する世界とを記述するための記号の体系としての言語、つまり語を組み合わせた句・節・文としての「シンタックス（統語体系）」を指しているのだ。それゆえに、《テラジ》は急速に飛来し、いったん停止し、弾を撃ち、帰還する。統語と表裏一体で、言語は分節化する。そして、この「てい談」で遠藤さんが語っているとおりその体系はやはり「外国語」としか言いようがないものなのだ。「外国語」――われわれが、それを聞いておぼろげに内容を推量することができ、しかしすぐには発話できない異国の言葉（あえていえば、ソシュールならばパロールに対してラングと呼ぶもの）。

さらにその強迫観念を生み出した原体系こそ、プログラミング言語＝アセンブラ言語であることもわかっている。当時、遠藤さんはプログラミング言語を初めて職場で習う。当時の基板は現在と比べものにならないくらいプアな処理能力で、プログラマーにはプアさを補うためのさまざまな技法が求められた。が、彼は逆にルーチンをきっちり分けて何をやらせているかがわかる、一見初歩的なプログラムを書いた。この10年で処理能力が飛躍的に向上し、現在ではこのようなプログラムの書き方があたり前となりつつある。パスカルやCのようなオブジェクト指向に近かったのである。つまりそれは遠藤雅伸という人が自然言語と形式言語のへだたりなく、言語学的センス（言語的センスではなく）を持っていた証しではないか。たとえば、当時の遠藤さんには間接アドレス指定なんて、たいへん刺激的な考え方に映ったに違いない。キリモミ状に登場する高速機は、じつはトーロイドと同じ動きのプログラム・ルーチンを使っているのだから。

10年前の僕はいま書いているほどはっきりとわかっていたわけではなかった。遠藤さんも今日ほどにそのときの自分がわかっていたわけではない、と言っていた。そして田尻智は……。いけない、しかし枚数が足りない。

最後に僕は遠藤さんに、しかしゼビウスはほんとうに言語だったのでしょうか？と、次の10年のために献辞する。

「命題は論理的に分節される限りにおいてのみ、状態の像である」（ヴィトゲンシュタイン「論理哲学論考」四・〇三一）

ENTERTAINMENT DINER



●エンタテインメント・ダイナー

マルチメディアから新作ゲーム、音楽、映像、文学まで最新エンタテインメント情報満載コラム



MUSIC

“堕ちた天使”コーネリアス小山田復活戦徹底分析 1stアルバム『ファースト・クエスチョン・アワード』にみる雑食性

●2月25日発売／CD ¥3,000／ポリスター

コーネリアスこと小山田圭吾の1stアルバムがようやく完成した。突然の解散から2年、そろそろ〈元フリッパーズ〉の冠称もとれかかってきたころに登場した新作『ファースト・クエスチョン・アワード』は、しかし、あきらかに「元フリッパーズの小山田」を連想させるもの。こともなげに「フリッパーズはぼくがやってたんだから当たり前」と言いきる小山田は、きわめて自然体で、かつ自信にあふれているようだった。そんな彼の表現の核にあるものは何なのか。「何もなかった80年代」の落とし子に訊く、創作の原点。

*

——今回のアルバムの構想はどのあたりから。

「コーネリアスをはじめようという時期、着地点というのはある程度初めから見えてたよね。フリッパーズを辞めた時点では、本当に何もなかった。だからそのあとも何もやってなかったわけ。人のレコードを手伝ったりというのはあったけど、自分の名前でレコードを出したりということは考えてなくて。そういうことをやろうと思ったのは、明確な何かが見えたからだね。自分なりの何かが見えないと、レコードなんかつくる気にもならないよね。バンドを解散したときにはソロでやるとは考えていなかったし。いつかやるかなというくらいの感じで。曲でも書いたら出すか、という軽い気持ちだったの。でもそういう気でいると、いつまでたっても曲なんか書かないわけ（笑）。自分でレコードをつくりたいと思った時点で曲を書きはじめると、ポロポロ出たね。何もやらなかった間が充電期間だったとは考えていなくて、ふつうに何年か暮らしていればいろんなことを思うだろうと。その間にはふつうにいろんなことも起きるし」

——直接インスパイアされることが具体的にあったんですか。

「そういうことはしょっちゅうあるよ。何かのたびにホホーといっているタイプの人間だから。でもズドーンていう大爆発は起きなかったね。それは逆に、そういう小爆発が何度も起きてるってことでもあるけれど」

——聞くこととやることは基本的に違うと思うけど、あなたの場合はそれが一致していると考えていいわけ？

「その辺は正直にやっているというか。やることと聞くことが一致しない部分ももちろんあるけれど、それは何かをつくるというプロセスが入ってきたときだね。だけどすごく重複している部分も多い。そのときどきの小爆発に。自分の中のブームというか、こういうものが聞きたいというのが、短いサイクルでも長いサイクルでもあって、それは一瞬で廃れてしまうものもあるし、ずっと続いているものもある。5回くらいリバイバルしているものもあるし、1回で終わってしまうものもある。それが世間の流行とリンクしているときもあれば、全然的外れなところにいるときもある。そういう収拾がつかない状況の中でつくったから、きっとこういうレコードになっちゃうんだと思うの。たとえばアレンジ面とかでは、非常にとっちらかったレコードだと思うんですよ。自分

インタビュー・文／小野島大　撮影／小木曽威夫　ヘア＆メイク／涌井君江(MELANGE)



のブームに忠実にやってるから。系統立ててやってるわけじゃないし。やたらにレコードを買っちゃうのもほとんど病気みたいなもんだからね。ソウルひと筋というわけでもなく、ロックしか聞かんというのでもなく、やっぱテクノよというのでもない。ワケわからずにボンボン買っちゃうというのは、ぼくの中にふつうにあることで。ぼくぐらいの年の人ではふつうにあることでしょ。たとえば〝俺はパンクによって人生が変わった!〟みたいなのはさっぱりなくて、〝80年代にはなんにもなかった〟と言われちゃう時期に、やんちゃに音楽を聞いている時代というのがあるからさ。ウッドストックがすごかったって言われても、〝そりゃすごかったんでしょうね〟というくらいにしかわからない。CDとか出てきたというのが大きいと思うんだけどさ、わりとメチャメチャな聞き方ができる状態でね」

――といっても、自分なりの核はあるわけでしょう。小山田圭吾なりの筋の通し方というか。

「あるのかなあ(笑)。〝俺のルーツはストーンズだ〟とかいうのはないよね。たとえばフリッパーズにしても、ぼくのレコードにしてもそうだけどさ、元ネタってことが言われがちなんだけれど。これはナントカが元ネタで、みたいなさ。それを発見して喜んだりね。ぼくもそういう聞き方をするの好きだし。でもそういうところに惑わされないほうがいいと思うね。これはこうきたからこうだろう、みたいに考えないようにやってる。……核になるものは何かという話ですよね。鶏が先か卵が先かみたいなことになっちゃうんだけれど、雑食の中にある雑食みたいなところになっちゃうと思うんだけれど。んー、なんだろ」

――アルバムを聞いて、すごく小山田圭吾らしいなと思ったけど、逆に言うとそこから飛び出してくれない。平たく言っちゃえば新しい試みという点で部分でどうなのかな、と。

「基本が雑食ってところにあるから、何をやっても新しく感じないってことはあるんじゃないかな」

――なるほど。でも、それは自分が音楽をやっていくうえでジレンマにならない? なんでもやれちゃうから、何をやっても当たり前、になっちゃう……。

「ジレンマにはならないというか、根本的なジレンマには思いっきりなっているんだけれど。すごく説明しにくいな。それはずっと思っていることとしてあって。そういうハッキリしたものに憧れはあるんだけど。ハッキリしたものっていうのは〝すごいもの〟に対してまっすぐ進んでいくという形だと思う。けれどぼくの資質を考えた場合、それとは違った形でそういう〝すごいもの〟に近づいていくやり方があると思ったわけ。ハッキリとしたスタンスでズバッと切り込んでいく進み方には憧れもあるし、いいなと思うけど。ぼくがやっていくこととかけ離れているようで、重なる部分もあるなと思うし……」



●「小山田圭吾は〝コーネリアス〟という名前で活動いたします」のメッセージの下、突然結成されたコーネリアス小山田のチィヤリング・バンド。ピチカートVのプロデューサーとしても知られる。小食であること、太陽があまり好きでないことは確か。ギターはうまい。天使のような笑顔は一部で大人気。生年月日は69年1月27日。

――核に近づいていくということか、肉薄していくことはつねに考えているわけですね。

「大希望中」

――そのためにどうするかという方法論にはいろいろな選択の仕方があるってことね。

「そうだと思う。ぼくなんかいちいち音楽に感動しちゃうし。80年代にはなんにもなかったとか言われるけどさ、なんにもないなりに楽しんできたと思うし。でも、たぶんそういうズドーンみたいなものはなかったしね、きっと。おそらくこれから先もないんじゃないかなと思っちゃうし。そういうところではちょっとあきらめちゃっている部分というのはあるし。でもそういう中でも何か面白いものはつくれると思うしね。だからたぶん、いまいちばん面白いことをやってるのは、ぼくなんかの年代だと思う」

――自分自身としてはね、とりあえず最初はもちろん100パーセントのものをつくろうとしてはじめるわけでしょう。それが結果的にどれくらいまで行ったと思う?

「うーんと、今回はすごくプリプロダクションをやって、スタジオでは簡単にすませるというか、そういうやり方でやっていたからさ。そういう思い描いていたとおりにするというのが基本にあったから、そういう意味では100パーセントだと思う」

――でも、自分が設計図を書いて、そのとおりに完成したからそれが即良いものかっていったら、そうじゃなかったりするわ



THE FIRST QUESTION AWARD／CORNELIUS

●コーネリアス小山田、待望のファースト・アルバムついに登場！ PS.はっきり言わせていただきます。コーネリアスは必ず勝つでしょう。100%確実です。[収録曲]：①太陽は僕の敵②ホワット・ユー・ウォント③サイレント・スノウ・ストリーム④パーフェクト・レインボウ⑤バッド・ムーン・ライジング⑥カナビス⑦レイズ・ユア・ハンド・トゥゲザー⑧ザ・バック・ドア・トゥ・ヘヴン⑨ファースト・クエスチョン・アワードのテーマ⑩ザ・ラブパレード⑪ムーン・ライト・ストーリー

けじゃないですか。とくに音楽なんてメンタルなものだから。

「ぼくはなんかそういう、メンタルな部分っていうか、そういうもの……こう言うとすごく冷たい言い方になるな……あまりメンタルなものを信用せずに……だからたとえばさ、音楽はマジックだなんてさ、とりあえず何かチャンチャンチャンなんてやってね、そこで偶然性が生まれて良いものができるってことって、もしかしたら本当にあるのかもしれないけれども、そんなのなんて1万回やった分の1回とかさ。そういう感じでもあるような気もするんですよ。だから、もちろんメンタルな部分はあるんだけど、それは最初からぼくの設計図の中にメンタル用スペースとして空けてあるという感じでやっているから」

――そういう考え方というのは自分としては、きわめて自然な感じなの。それとも何か一種の絶望感からスタートしているものなのかな。

「うーん、絶望感というと何かかっこいいんでイヤなんだけど。何かそういうのをわりとあきらめちゃっているというか。でもたぶん、ぼくはそういうのに思いっきり憧れているんだと思うんだけど」

――憧れてるんだけど、そんなことはあり得ないってことはわかっているってこと？

「あり得ないっていうんじゃなくて……。あんまり周りでそういうことばっか口にするとさ、何かどうしても〝何言ってんだよ〟ってなっちゃうというか（笑）。その人にとってそういうのができてるなっていう感じはわかるし、耳にしたこともあるけれども、それはUFOを信じるか信じないかとかさ、そんな感じに近いかな」

――はあ、なるほどね。

「いや、ウソウソ（笑）。ちょっと言いすぎたな（笑）」

＊

●コンサート情報／3月15・16日渋谷クラブクアトロ、4月27日NHKホール（問／HIP 03-3475-9999）

コーネリアス小山田のいまどきオススメBEST5



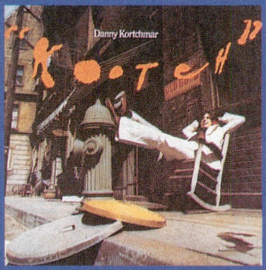
KALAPANA

『KALAPANA I』／1975年、ハワイのローカル・レーベル「ABATTORレコード」から『KALAPANA～ワイキキの青い空』でデビュー。77年彼らを“サーフロックの雄”と決定づけたビッグ・ヒット「いとしのジュリエット」を収録したセカンド・アルバム『ワイキキの熱い砂』をリリース。当時のハワイではナンバーワン・グループの座に君臨する。以後、メンバーチェンジを繰り返しながらも精力的な活動を続けている。（写真提供／ポニー・キャニオン）



SEVERIN BROWNE

『SEVERIN BROWNE』／ジャクソン・ブラウンの弟であり、70年代に活躍したSSW。73年『Severin Browne』でデビュー。74年にモータウンより発売した2作目『NEW IMPROVED』には、ジェフ・ポーカロら西海岸の一流ミュージシャンが参加。デビュー前のジュールズ・ツアーが1曲提供し、コーラスでも参加している。音は地味だが、メロディは結構凝っていて、洗練されたフォーク・ロックといった感じ。後のAORに通じる面も。



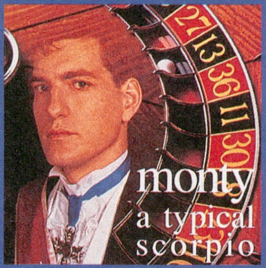
DANNY KORTCHMAR

『DANNY KORTCHMAR』／ダニー〝クーチ〟コーチマーはアメリカン・ロックのハートを弾き続けてきたギタリストだ。彼は数多くのセッションで、そのセンスのいいサウンドとフレージングでさまざまなビッグ・アーティストたちをサポートしてきた。ジェイムス・テイラーやキャロル・キングの作品などでセッション・プレイヤーとして20年以上にもわたり活躍。近年はジョン・ボン・ジョビなどのプロデュースも担当し、プロデュサーとしての地位を確立した。



PRIMAL SCREAM

『ROCKS』／スライ・ストーン、ニューヨーク・ドールズ、ジョン・レノン、ローリング・ストーンズと、90年代のクラブカルチャーとの間に明らかなつながりをつくりだしたプライマル・スクリーム。彼らは、まさしく現在のブリティッシュ・ミュージック・シーンにおいて、90'sポップ・ファッションを特徴づけるロック・ギターとダンス・リズムの組合わせをベストな形で代表しているグループのひとつである。（写真提供／EPIC・ソニーレコード）



MONTY

『a typical scorpio』／キャバレー音楽のりの〝ダブシャス・ブラザーズ〟を経て、マイク・オールウェイに接触。小山田圭吾らが参加したトラットリアのオムニバス、ウッド・ビー・グッズの1st（洋盤のみ）等に参加。1993年アルバム『a typical scorpio』を発表。同年にはモノクローム・セットの前座として初来日を果たす。XTCばりの抜群のメロディ・センスと大道芸的なコミカルなステージが魅力。かなりのインテリ音楽。弁護士の資格も持ってるとか。

解説／編集部　協力／名小路浩志郎



CINEMA

『ベルリン〜』から6年 再び天使が見たものは

ヴィム・ベンダースの『時の翼にのって』

●1993年／ドイツ（アミューズ・ギャガコミュニケーションズ配給／シネマライズ渋谷にて4月公開）



87年、天使ダミエルは、西ベルリンに建つ勝利の天使像の上からブランデンブルグ門の向こう側を悲しげな表情で見つめていた。間には、延々と〝壁〟が続いている。93年、かつて人間になったダミエルを見送った天使カシエルは、化粧直しもすんで金色に輝く勝利の天使像からベルリンの町を見下ろしている。

ヴィム・ヴェンダースが『ベルリン・天使の詩』から6年ぶりに、その続編ともいえる映画を撮った。

「ベルリンにはドイツだけでなく20世紀の歴史が刻みこまれている。自由がつねに脅かされているから逆に自由度が強い。私にとってここは〝本当の町〟だ」と、当時会ったヴェンダースは語っていた。この町に特別の思い入れがある彼にとって、壁が崩れドイツ統一のシンボルとなったベルリンを、再び取り上げるのは必然だったのだろう。

冒頭、空撮のカメラが天使の像にすわったカシエルの周りをぐるぐる回り、柔らかなモノクロームの映像が町を映し出す。『ベルリン……』の感動を思い出してゾクゾクしてくる。しかし、カメラが地上に下り、人間となってピザ屋を開いたダミエルが明るく歌をうたいながら三輪車で走ってくるシーンを見るに及び、悪〜い予感が広る。



天使の声は人間に聞こえない。天使は福音を与えることもできず、ただ伝えるだけ。どうしても人間の目で世界を見てみたいと願った天使カシエルは、ある少女の命を救ったことで願いをかなえられる。不良少年が隠したピストルを捨てることを、人間としての〝善行〟の手始めにしようと思ったカシエルだが、あまりに早く時が過ぎ行く人間界では無力に過ぎない。逆に、ピストルでホールドアップする局面にいたる。さらに、命を救った少女の母、終戦時に離ればなれになった兄、彼女を引き取って育てた歴史の生き証人のような老人が登場。カシエルは、いまは武器商人になっている兄の一味となる。

この辺の物語の展開を紹介するには、かなりの憶測と想像力が必要だ。説明不足は〝省略〟を通り越してストーリーの破綻をきたしている。しかし、ヴェンダースが追い求めたかったものだけは見える。

いま、彼は語る。「冷戦が一瞬にして鳴りを潜めたようで、世の中は以前より道理にあってきた。しかし、やがて、新たなる戦争が勃発した。いたるところで新たなる敵が探し求められている」と。映画の中で頻繁に繰り返される言葉がある。〝人間は目に見えるものだけしか見ない〟それはいまの世界の状況に苦悩するヴェンダースのつぶやきであり、人間のために何をなすべきかを考え、最後に〝救済〟を決意するカシエルの姿は、ヴェンダースの思いの素直な表明なのだ。

この映画が初めて上映されたカンヌ映画祭で〝この作品の混沌は、まさにヨーロッパの現状を写している〟という皮肉たっぷりの批評もあったほどだたかれたが、結果的には審査員特別グランプリを受賞した。審査員長ルイ・マルが、その精神を汲んでもう一度見てくれ、とほかの審査員に頼んだのだと聞く。そう。この映画はなによりもヴェンダースの真摯な心に思いをはせるべき作品なのだ。

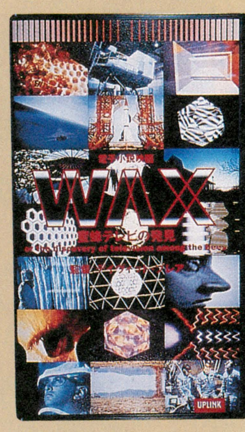
文／石原　霞

VIDEO

モニター世代へ送るとっておきのパーソナル・ムービー

デイヴィッド・ブレアの世界『WAX』

●(91年アメリカ／VHS85分／アップリンク／税抜¥6,602)



この〝WAX〟の世界、すごくモダンで初めて見るタイプの映像なのだけれど、いつもの見慣れた感じがするのはなぜだろう、なにかと共通するものがある、とずっと考えながら見ていた。そしてある場面で映像の外側にウインドウの枠のようなものが現われたときにわかった。

「なんだ、これってQuick Timeムービーじゃん」(筆者注／Quick Time＝アップルの動画回りの規格。僕はついこう思いついただけだから、「MPEGじゃん」でも「Video for Windowsじゃん」でも「マーティみたぁい」とか、こんなのでもいいです。言いたいことは〝WAX〟のもつ映像の感覚、空間のとらえ方、イフェクトがすごくコンピュータムービー＝デジタルパーソナルムービーっぽいってこと)

たとえば音楽にも大きなホールで鑑賞したいタイプのものとは別に、小さなライブハウスでかぶりつきで見たいタイプのものもある。映像にもそんなライブハウス指向のものが登場してきたのかな。そうそうこの〝WAX〟は、確かにおもしろいし内容のクオリティも高い、この手の実験映像的なものの中では飽きさせないで最後まで見せるというのも偉い。でももっと僕が気に入ったところは、感覚の指向がいままでの映像とまるで違うところだ。この作品は、パーソナルなのだ。この作品は、言ってしまえ

CINEMA

鬼才が描く愛という名の熱病
デヴィッド・クローネンバーグの『M・バタフライ』

●1993年/アメリカ(ワーナー・ブラザース配給/シネマスクエアとうきゅうにて4月公開)

1964年中国・北京。フランス大使館の外交官ルネ・ガリマールは、壇上で「マダム・バタフライ」を清らかにうたう京劇歌手ソン・リリンに魅せられてしまう。ふたりは急速に愛し合うようになるが、ソンには別の顔があった。中国共産党のスパイであり、じつは男だったのだ。ソンは党の同志に子供の手配をさせるなどしてその事実を隠しガリマールからアメリカの情報を聞き出していた。彼が仕事のミスで祖国に戻されると、追いかけてフランスに渡り、それから86年にスパイ容疑で起訴されるまでの間、フランスの秘密文書を中国に送り続けていた。

巧みに自分が男であることを隠すソンの言動を「東洋女性特有のおくゆかしさ」と信じこんでいたガリマールは、裁判のときまでその事実に気づかないでいた。ふたりは有罪判決を受け、刑務所に服役することになった。ソンは中国に強制送還され、ガリマールはソンと暮らした夢のような日々を抱きながら、刑務所で衆人環視の中、自ら喉を掻き切り自殺するのだった。

西欧の男に捨てられた東洋の女を描いた『マダム・バタフライ』を裏返したこの物語は、多少脚色はされているが実話なのだ！ 新聞記事でこの事件を知った脚本家デヴィット・ヘンリー・ホァングが戯曲に仕上げ、舞台ではガリマール役をジョン・リズゴーやアンソニー・ホプキンスが演じ、トニー賞を受賞、世界30カ国で上演され絶賛された。その舞台を映画化したのが本作品である。

ガリマール役は、『戦慄の絆』で双子の医師を見事に演じ分けて絶賛され、『運命の逆転』でアカデミー主演男優賞に輝いた実力派俳優ジェレミー・アイアンズが演じている。“一度使った役者は二度と使わない”といわれているクローネンバーグ監督だが、本作品では両者のイメージが合い再びコンビを組むことになった。そして女を演じるソン役には『ラスト・エンペラー』のジョン・ローンが抜擢された。



自分が男であることを隠そうとするソンの姿を「おくゆかしさ」と誤解したガリマールの異国文化への《無知》がこの悲劇を生んだ。そしてガリマールは記憶の中のソンと心中し、完璧な女を演じようとしたソンはガリマールに拒絶されることになった。現実の中で愛を育んだガリマールは夢の世界へ入り、偽りの自分で生き続けたソンは現実に戻っていく。永遠に理解し得ない表裏関係にあるふたりを結びつけていたのは、『マダム・バタフライ』という熱病のような愛の形だった。



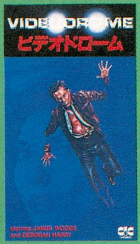
デヴィッド・クローネンバーグ

『ラビット』('77)『スキャナーズ』('81)『ビデオドローム』('83)などの大ヒット作をつくり出し、ホラーでありながら哀しい愛の姿を描き絶賛された『ザ・フライ』('86)で“ホラー映画の名手”にまで昇りつめたクローネンバーグ。

異端であるがゆえの《悲劇》を描いてきた彼は、『戦慄の絆』('88)では双子による狂気の愛を、『裸のランチ』('91)ではドラッグ・カルチャーをみごとに映像化するなど、心理の奥底を深くえぐった問題作を送り出している“カナダの巨匠”である。



『スキャナーズ』'81年/カナダ(VHS/バップ/税抜¥3、800)



『ビデオドローム』'83年/カナダ(VHS/CICビクター/税抜¥17、650)



『戦慄の絆』'88年/カナダ(VHS/アスキー映画/税抜¥3、800)



『裸のランチ』'91年/イギリス=カナダ(VHS/アスミック/税抜¥15、800)

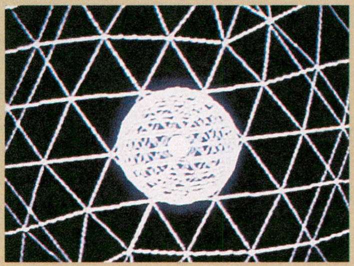
文/松島賢司

ばただのひとりの個人的な映像日記でしかない、でもそのパーソナルな感覚が僕をそそってしまうんだな、マーケティングとかなんとかじゃ出てこない「オタクリアル」。自分だけ、あるいは自分たちが共有する指向性がこれほどまでにストレートに表現されていると、もうそれだけでじゅうぶん気持ちいい。“WAX”は大きなスクリーンでマスメディアとしては見ないのがいいかもしれない、自分の部屋のいつもゲームをやっているその「モニター」で見るのだ、それも大画面である必要はない。

僕はまず29インチで前半を見た。けっこうお気に入り。その後14インチで見た。悪くない。そうか、そういえばビデオの編集室にはそんな大きなモニターはない、もしかしたらずっと14インチで編集作業が行なわれていた可能性はじゅうぶんある。だとしたらそのサイズで見るのがいちばん作者の意図に近いはずだ。僕はさらにどこまで小さくできるかなと、マックの17インチモニター上、320※240のサイズのウインドウの中で“WAX”の再生を楽しんだ。ウインドウの中の“WAX”は海に帰った魚のようになんだかとてもいきいきとしていた。ウインドウの枠がこんなにも似合う映像も今までなかったろうし、“WAX”が必要とするメディアが「スクリーン」や「テレビ」ではなく「モニター」だということがよくわかる。

たぶん、あと2、3年もすれば民生用コンピュータでもこれくらいのビデオ作品が編集できるスペックを持つだろう。すでに現在でも限られた環境の中で、アーティスティックなムービー作品をつくり、PDSという形態でネットワークに、あるいはCD-ROMで流通させている連中も出てきている。クリエイティブなハードウエアがパーソナルになってくると、この“WAX”のような映像サブカルチャーいっぱい出てきておもしろくなる。コンピュータを含む新しいテクノロジーが巨大なマーケットをつくり、自ら望んだ商業主義でがんじがらめになる中で、「個人の解放の可能性」としてのテクノロジーはそれがメインストリームだろうとサブカルチャーだろうと、反体制だろうと、なんだろうともっと大事にしなくてはいけない。せっかくのこんなおもしろいおもちゃ、大人や権威だけを楽しませるわけにはいかない。

文/戸田誠司





主人公がミツバチによって、こめかみに水晶体を埋め込まれるというサイバーな設定。その実験性は各国で高い評価を得た。

ART

ハイテック&ポップな作品を繰り出すアートなふたり

伊藤ガビン×八谷和彦 ハイパーリアル対談

――伊藤さんの作品にしてもSMTVの作品にしてもテクノロジーを駆使つつもジョークが挟まってる感じを受けるんですが。

伊藤　僕の場合はバカバカしい要素がどうしても入っちゃうのはあるよね。

八谷　それはひょっとしてサガじゃないですか?（笑）

伊藤　サガかもしれない。小さいときから接してたゴッホとかさ、伝統的なスタイルの作品がどういう意味を持つとか全然理解できなかったんだけど、ある日モダンアートに出逢うわけですよ。それでモダンアートが「面白い」と感じた瞬間っていうのが、「冗談が「面白い」と感じた瞬間と質的に同じだったわけ。お笑いだったらそこで「笑えばいい」っていうアクセスのための道づけができてるけど、アートの場合はどういう態度取ってもいいことになってるから「わけがわからない」と言われてしまうけどね。

八谷　テクノロジーについて言えば「視聴覚交換マシン」は民生機しか使ってないんです。もちろんそうとはわからないようにつくりますけど。民生機の部品の組み合わせだけでできてしまうんですね。だから、1個部品なくしたとかいうときは「さくらや」で買えちゃう。（笑）

伊藤　みんな先端技術のさきっちょのほうばかり見てるでしょ。民生機のレベルはすごいいっぱい穴があるよね。で、極端な話だけど「アポロ計画」のときのコンピュータは98よりも遅いわけですよ。ってことは98で代用できるわけ。だからかなりスゴイものがチョロイものを使ってできるんじゃないかな。

八谷　さきっちょのほうだとみんな同じ方向を見てるんですよね。ピラミッドの上の辺りではやってることはみんな知ってるし、限られてるんだけど、忘れられたその下の辺りの部分にはたくさんの穴があるんですよ。これを使って何ができるかはまったく実験されてないという。だいたい先端のものっていうのは値段が高いじゃないですか（笑）。バカなことに使おうと思っても手が出せない。あの作品(『視聴覚交換マシン』)は耳の部分は補聴器の部品使ってて、ディスプレイのところはスキーのゴーグル使ってるんですよ。

――全然そう見えない。（笑）

八谷　もちろん見せませんよ。ゴーグルにしたのは眼鏡をかけたまま装着できるからで、本気でHDPつくろうと思ったらメガネ外して、視力に応じて調節するとか、つくり方はわかってるけど一辺に面倒くさくなる。

――『視聴覚交換マシン』はどういう発想でできたんですか?

八谷　あれは前に「介入美術シリーズ」というのをやってて、人の展覧会に自分の作品を置いてきちゃうという。そのとき『メディアスーツ』という作品で、頭の所にふたつのカメラとトランスミッターを仕込んで、もうひとりは立体視のHDPつけて寝ていて、カメラつけたほうの人がある人の展覧会の会場とかいろんな所に行って、見たものを寝てるほうの人に見せてあげるという。それで、僕がカメラのほうをつけたんですよ。自分でモニターするディスプレイのスイッチ入れたら目の前に変な格好した人が立ってたんです。「あれ、変なかっこした人がいますねえ」って言ってたら、じつはそれが僕だったんですよ（笑）。それはチューナーつきの液晶テレビをディスプレイに使ってたせいで勝手にシンクロしてたんです。それで自分が見ていると思っていたのがじつは他人の見ているものであったというのがすごく面白くて。それがヒントになって『交換マシン』はできたんですが、「他人は自分ではない」という当たり前のことを確認するっていうか、ある種他人は自分だと思ってるところがあるでしょう。でも全然そう







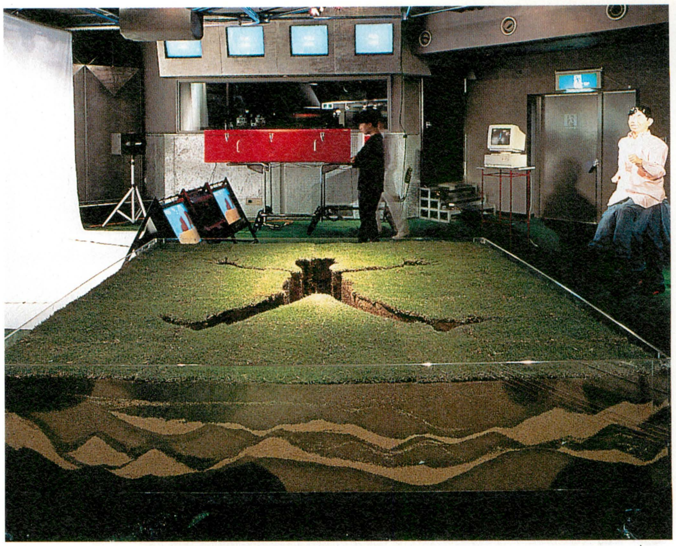
●アミューズメント・ドーム〝RONGO RONGO〟／BI・IFはメダルゲーム・フロア「STANLAY PALACE」。2・3Fはダービー・ドーム「SCOTFIELD」。4・5Fはバーチャルシミュレーション・ゲーム「BATTLETECH」。(問ロンゴロンゴ　☎03・5458・6565)



インタビュー・文／羽田とうそう　撮影／尹哲郎　取材協力／渋谷・松木屋　☎03・3461・0603/2651



●SMTV／SMTVは実験テレビカンパニー（＝八谷和彦と松尾ハルユキの２名を核として1990年６月に結成された。ふたりはそれぞれ別の職業で生計を立てており、これらの活動は「道楽」として行われている）が生産するビジュアルアートに関するプロジェクトであり、そのプレゼンテーショは主としてふたつの方法で行われる。ひとつはSMTVの放送、ビデオ販売であり、もうひとつはクラブや美術館・ホールなどで行われるパフォーマンス・インスタレーションである。〈視聴覚交換マシーン／LOVE MAXIMUM MACHINE〉：視聴覚交換マシーンはバーチャルリアリティというよりは、むしろ汎バーチャルというか、ニセバーチャルというか、物理的には現実空間にいるのに知覚レベルではバーチャル……というか他者の知覚しか体験できないマシーン。つまりディスコミニケーションを前提にしたコミニケーションマシーンというアイロニー。視覚芸術が結局のところ（表面のテクスチャーによる電磁波の反射→可視領域の電磁波→網膜上のオプチカルイメージ→脳内の像〈虚像〉＝の結果生じる感情）だとすると、たとえばこれを超える芸術が存在するか（？）と考える前に、まずこの構造を破壊する作品というものを考えてみる必要があった。これはDr.BTの提唱する最終芸術作品に対する、SMTVなりの解答なのである。その応用として考えられるのは、コミュニケーションの極限状態におけるこのマシーンの利用、端的に言えば文字通りセックスマシーンとしての利用とか。バーチャルセックスというものを実現する前に、この研究は必ず進められておくべきだろう。「自分を犯しているのが自分自身」という世界は、おそらくバーチャルセックスよりも強力なインパクトを与えてくれるはずだ。



●伊藤ガビン／1963年生まれ。コンピュータ雑誌編集者を経て、現在はエディトリアル、ソフトウエア開発のほか、美術批評・制作活動などに携わる。〈Comic Tunes〉：「少年時代、TV（特にアニメーション）を１日に５時間も６時間も見ていた」という伊藤ガビン氏。そんな彼にとって、「TVやアニメで培われた身体感覚は、現実以上の現実感を持っている」のもあたりまえなのかもしれない。いわく「それはたとえばビルディングの窓から身を乗り出し、ここから落ちたら……と考えた瞬間に、グシャリと脳ミソが飛び出るというイメージより先に、ビヨヨーンとゴムボールのように体がペッシャンコになったり、地面に人型の穴があいたりといったイメージが起動されてしまうといったことである。そうした現実とアニメの世界の中間的な場所をとりあえず設置してみることで、ふたつの世界の関係の距離感を測りたかったのではないだろうか」。こうしてスタートした彼のメディア・アートの作品の数々が、初の個展〈Comic Tunes〉の世界へと発展していく。その作品群は、CG版のハタ坊や、走ったり飛び上がったりすると、センサーが感知して〝ビヨヨーン！〟と音がするカートゥーン体感機など、アメリカのアニメ映画のレトリックを連想させるポップな作品が中心である。「常に〝ギャグ〟というか、笑いの部分が大切。少年時代に見たアニメの『バックス・バニー』のアクションが、実は現在のテクノロジーを使うことで再現できるという確認。感覚的に言えば、『仮面ライダー』になりきって２階から飛び降りて骨折していた昔の子供と変わらない（笑）」。彼は、ただ笑いをとるだけならアートの世界では楽過ぎてツマラナイという。ただおかしいだけの笑いではなく、究極的に困った時に「脳が真っ白」になって笑うしかないという、あの感覚が作品への原動力なのだ。

じゃないという。

交換マシンをつけてるふたりを見てると間抜けで面白いんですよ。相手が見てると思ってる所をじつは相手は見てなかったりして、その辺がシビアに出てくるから。「おーい、どこにいるー？」「もっと右、右！」「どっちの右だよ！」「あ、俺がいた！」とか言い合って。（笑）

伊藤　人間の目ってここについてるじゃない。その位置関係で心も形成されてるわけでしょ。で、目が独り歩きしたり目の位置が変わることで心のありかたも変わるとかそういう話を椹木（野衣）さんが言ってたなあ。

八谷　いわゆる「インタラクティブ作品」ってコントロールできることが前提になってるところがあるじゃないですか。でも、ある程度まではコントロールできても完全にコントロールできないっていうほうが面白いと思うんですよ。言葉で相手を動かさないといけないとか。

伊藤　「障害」でしょう。これからは。（笑）

八谷　ガビンさんが90年の「ハイパーリアル展」に出した『失明マシン』てすごかったですね。あれを超える作品って僕まだ見たことないですよ。

——失明マシンって何ですか？

伊藤　僕のいちばん最初の作品なんです。覗き穴とボタンがあって、向こう側から眼球の中心を狙ってレーザーが出るという。やると失明しちゃう。その横にモニターがあって、そこに目の中心を照準が狙う映像が出てる。

——本当に光線が出るの？

伊藤　一応、弱いヤツが。

八谷　なんて言うか……ムチャクチャですよね（笑）。やったことが取り返しのつかないことにっていうのは……重要ですよね。というか、好きなんですよ。

伊藤　いや「取り返しのつかないこと」でしょう。これからは。そのことについてはいっぱい考えたんですよ、僕は。なぜ重要かということを。大風呂敷を広げるとさ、ネットワーク社会が発達するでしょ（笑）。すると究極的にはグローバルビレッジみたいなものになるわけでしょ。それの目指すところというのはどこでもアクセスできる情報を同じにしようということなわけ。そうなると逆に情報に意味がなくなっちゃうんだよね。それで他人の持っていない究極の情報っていうのは血とかそういう置き換え不可能ものが重要視されるようになるわけ。あらゆるかたちでの民族主義が台頭するわけですよ、「エレクトライブ」と表現する人もいるが。でね、それと平行してブロードなキャストがなくなっちゃうわけでしょ。それで、情報がナローなものになってくると今度はだれもが共有できるブロードなものに対する希求が高まってくるわけです。

いまの時点でさえみんなが共有していることって政治が少しと、スキャンダルと悲劇的な大事故とか、サッカー？　そうなったときに作品としてはさ、とりかえしのつくような生易しいものではダメだと思うわけ。

あのワールドカップ予選の敗北は「これに勝てる作品はないぞ！」と思ったの。同時に「セーブしときゃよかった！」と。（笑）

もう作品としてはあれはナチ以来の取り返しのつかなさだね。

八谷　最後に、「モテモテ」についてはどうですか？

伊藤　え？　マガジンハウスの雑誌に出れば広くモテモテのようだけど、じつは数万部しか出てないからごくナローなモテモテだとかそういうこと？

八谷　いや、女の子に対するモテモテの話なんですが。

伊藤　そのモテモテ？　……いいんじゃないですかねえ。（笑）



●昨年10月に福岡IMS内GAYAで、個展としては初の展覧会を開催した伊藤ガビン氏。SMTVの松尾氏が九州へ飛んだため、ソロ活動に入った八谷和彦氏。ハイテクノロジーをポップに操りつつ、人間の根源的な問題に問いかけを続ける両名。このふたりが知り合いであることを知らなかったので「ふたりともアーティストだから話がはずまなかったらどうしよう」と話に詰まったときの対策で頭がいっぱいで、この日は朝から落着かなかった。それが取り越し苦労であったのは誌面を見ていただければおわかりかと思う。話を聞けば聞くほどにワクワクさせてくれる、いまいちばんポップでチャーミングなふたりであるといっていい。掲載されている以外にもSMTVの作品『ランページ』（スケートボードをマウスに見たて、ディスプレイ上を走る）についての発言や、伊藤氏の「（クリエイト）に関する想像力の限界とコンピューティング」の話、「人間のOSは書き換え可能である話」とか「テクノロジーと欲望」「近代的な事故の喪失」など、名言が炸裂しまくりで要約できない状態。ゆえにいちばんおいしいシークエンスをかいつまんで採用させていただいたことをここでお断りしておく。

４月に「無重力」と題された番組がNHK・BSで放映される。椹木野衣氏と伊藤ガビン氏がメインでからむようだ。伊藤氏「この間、椹木さんからラフのシナリオが送られてきたんだけどさ、その中に『どうですか、八谷君。24時間メディアスーツをつけてる感想は』と書いてあって（笑）。どうも24時間つけるみたいだよ」八谷「なんか耐久レースみたいですね」伊藤「別名『VRマラソン』って言ってるけど（笑）」。刮目して続報を待つべし。

DTA

DESK TOP ANIMATION

ローコスト・ハイクオリティ"おたく文化"海を渡る!?

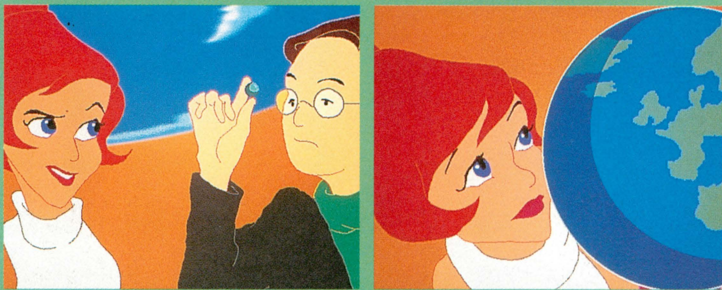
『キャンディ・ジェーンの不思議なドロップス』&『アーシャ』

●WOWOW『アシッド・キッズ』(毎週日曜朝8時〜10時)

DTA〈デスクトップアニメーション〉という言葉をご存知だろうか? DTAとは、アニメーションに必要なほぼすべての情報を机上のコンピュータでハンドリングできる制作環境、または制作手法のこと。すなわち〈色の情報〉〈動きの情報〉〈重ね合わせの情報〉〈収録のための情報〉を個人の手元に集中させ、総合的に最終仕上がりの様子を確認しながら納得のいくまで修正・リタッチができる。結果的にセル画は一切使わず、もちろん撮影・現像もない——。

そこで、WOWOW『アシッド・キッズ』枠内でDTAによるフルCG作品を手がける、秋原正俊プロデューサーにチューン・イン! "セルを使わないDTAの幕開け"について聞いた。

*



●『キャンディ・ジェーンの不思議なドロップス』(原作・脚本・監督・イラスト・音楽/福津宣人)。イギリス情報部員のキャンディ・ジェーンは超一流のスパイ。今日もちょっと頼りない相棒のハッカ・ジョーンズとともに世界中を駆け巡り、悪党たちをやっつける。使用コンピュータはMacintosh Quadra 700(映像)、Fairlight MFX(映像)。声の出演はキャンディ・ジェーン/Risaka、ハッカ・ジョーンズ/鈴木源一郎(スイマーズ)。 ©nobuto fukutsu production.



●『ASIA(アーシャ)』/『キャンディ・ジェーンの不思議なドロップス』に続くDTA第2弾! 舞台は、とある東南アジアの、美しい海と緑に囲まれたピンクタウンのパピポペハイスクール。健康的でセクシーなんだけれど、ちょっと何を考えているかわからない女の子アーシャを中心に展開する、ロマンス&アドベンチャー痛快学園コメディだ。声の出演はアーシャ/千葉麗子。 ©1994PILE DRIVER PROJECT/BRAINIC

——まず、DTAによる番組制作に至る要因からお話し願えればと思うんですけど。

「いちばん大きな部分は、僕がWOWOWの社員だっていうのが……(笑)。社内的に映画中心なもので、自社制作に予算を割けないという事情があって、そうした状況下で番組をつくっていくなかで、試行錯誤の末、行き着いたのがDTAだったわけです」

——いわゆるローコスト・ハイクオリティという発想ですね。

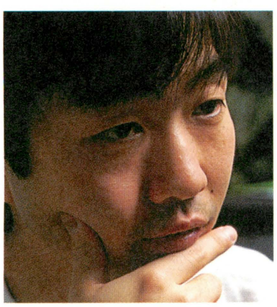
「そうです。でね、従来のセル画のアニメーションに対してのアンチテーゼとでもいうのかな、たとえば、子供向けのバンダイとかタカラとかが喜ぶようなキャラクターもののアニメーションという方向性よりは、OL層とかもっと年齢層の高い部分を狙ったと。まあ、虫プロとか円谷にイヤミ言ってるわけじゃなくて。それに大量のアニメーターとか伝統芸能はもういらない。だって、個人レベルでできちゃうんだから。Macのイラストレーターで描いて、ディレクターで動かす。で、音はフェアライトとDATがあるしね。もう実際MAスタジオの必要性さえ僕の中じゃ崩壊しかけてる(笑)。人件費削減。少数精鋭ですよ」

——なぜいまアニメーション、しかもTVなんでしょうか。

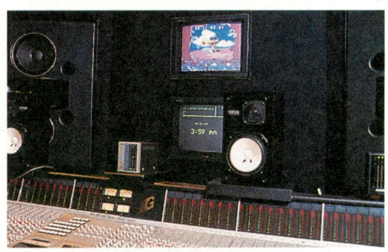
「基本的にメディアという言葉の話になっちゃうんですけど。メディアの本来の意味は"媒体"でしょ。つまりTV局、映画会社、レコード会社、出版社とかみんなそうだけど、ソフトの配信局に過ぎないわけ。じゃあ、そこで流れるソフトはいったいだれが作るのか。ここが非常に重要でね。企業がソフトをつくってちゃ全然ダメなんです。たとえばTV、地上波の民放キー局なんてわかりやすいですよね。スポンサー+視聴率至上主義=ソフトの質の低下……。良質なソフトは企業の金権体質によって歪曲され、摩耗、疲弊し、そうして悪質な番組がネットワークを通じ国内にタレ流されていく。映画・レコード・出版もしかり。ただの配信局が発信局になってる。これは深刻なメディア環境問題です。企業に取り込まれていては面白い作品は絶対に出てこないし、海外へも広がっていかない」

——だからこそ、もっと個人にフィードバックしなさいと。

「そう。このままでは未来ナシって感じじゃないですか。やっぱりソフトは個人がつくらなくちゃ。結局、イギリスとかって個人が会社になっていきますよね、最終的には。ピーター・ガブリエルだってマルチとか卓とか必要な機材は自分で買う。日本だとミュージシャンが車買うでしょ。ダメですよ。そんな志が低くちゃ。企業からの借り物じゃなくて、身近に置いて1日1日イジルと。そうやって機械への愛情と理解を深めることで新しい創造が生まれる。『キャンディ・ジェーン』という作品でいえば、福津君は全部買ってますからね。Macが何百万もしたらわからないけど、そうじゃなかったら全部自分で買っちゃうでしょう。そういう人からじゃないと新しいモノは出てこないと思う。で、ソフトの制作・管理、権利は個人に帰属する、発信局になるわけ。今後の世界展開を考えた場合、アニメーションの持つ無国籍性とサテライトということが現時点では有効なんです。CATV、ビデオ・LD、CD-ROM、パソコン通信とかもありますが、所詮パーソナルでマスではない。衛星放送というマスメディアを介して何カ国語かで発信していく。ええ。ほとんどクラフトワーク的戦略……(笑)」



●秋原正俊(あきはら・まさとし)/1963年生まれ。東京大学文学部卒業後、1989年日本衛星放送(WOWOW)入社。現在、プロデュース局第1プロデュース部所属。主な制作番組に、「エスケンのカメレオンナイト」「宇宙家族マスオさん」「Bee−pee」「お菓子な話」「虎ノ門総研」などがある。DTAによるフルCG作品制作にあたって、「アニメーションというのは、結局1枚の絵にどれだけ力があるかっていうこと。いま流行りの"ジャパニメーション"よりは、たとえば、たむらさんの描く絵に説得力を感じている」





●アフレコは、フェアライト、ハードディスクレコーダー、DATを使用し、シンクロさせ収録。秋原氏は「コンピュータは道具、単なる人間のアシスタントからAI(人工知能)が導入されることにより、また新たな可能性が開ける」と期待を寄せる。将来的には、実写もすべてデスクトップで制作できる環境が整備されることは間違いない。

インタビュー・文/山本善宣 撮影/尹哲郎

DTA

DESK TOP ANIMATION

CD-ROM『銀河の魚』で拡がる〈たむらワールド〉

たむらしげる原作・脚本・監督の本格的アンビエントムービー登場

●『銀河の魚』(ソニー・ミュージックエンタテインメント/5月21日発売/価格未定)

'76年に絵本作家としてデビュー、コミックの世界でも人気のたむらしげるの作品は、あなたもどこかで目にしたことがあるハズ。「ハウスシチュー」のCMでも使われた、あの独特の暖かみのあるタッチは印象的だ。そんな彼が、新しい作品世界の創造に乗り出した。CD-ROMによるアンビエントムービー『銀河の魚』。ハイビジョンとマッキントッシュで制作したアニメ作品のCD-ROM化である。とは言うものの、暖かみのある絵本とコンピュータ、ハイビジョンの結びつきは全然、脈絡がないように思える。

「アニメーションはいつかやりたかったんですが、最初からコンピュータを画材として使おうとは思ってなかったんです。MacIIが出たときも、思っていることが結構できるもんだなあ、とオモチャ感覚というか」

それが、作品制作の画材に?

「自分自身が楽しむという点では、画材もオモチャのひとつ。機械的なモノに対して好奇心が強いのかも。僕は作者の手触りが残っているモノを、自分の手でつくり出すのが好きなんですね。Macも基本的にフリーハンド感覚の機械でしょ」

作者の手触り――どんなメディアで作品を制作しようと、やはり絵本作家としての姿勢は変わらないようだ。やがて、こういった形の〈未来の出版物〉が増えていくのだろうか。

「いや、絵本はいまの形で並行して残っていくでしょう。CD-ROMは作家とのコミュニケーションが可能ですけど、絵本はそれを読んで聞かせる母親や父親の存在が重要になってくるんですね。それを含めてソフトになっているというか……」

同席してもらった『銀河の魚』のエグゼクティブ・ディレクター、潮永光生氏がこう補足する。

「いま、CD-ROMが注目されすぎている気がしますね。もう少し映像分野のひとつとして、さりげなくとらえられるようになると良いんですけれど。もう少し軽やかにね」

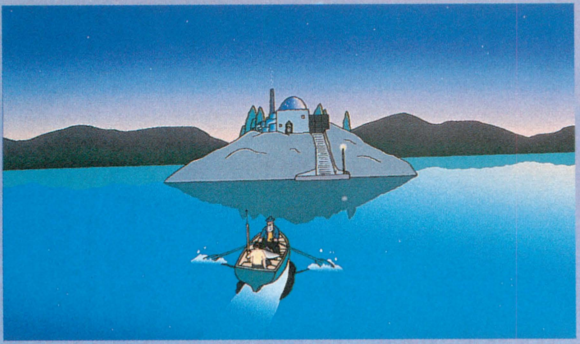
アニメ作品『銀河の魚』は、アニメのアカデミー賞的なニュアンスを持つ毎日映画コンクール大藤信郎賞受賞のほか、海外でも高い評価を受けた。潮永氏の考える時期も、そう遠くはないのかもしれない。核になる物語がしっかりした作品なら、どんなメディア展開でも国内外を問わず支持されるはずだ。それなら、今後のMacでの作品制作にも大いに期待してしまう。

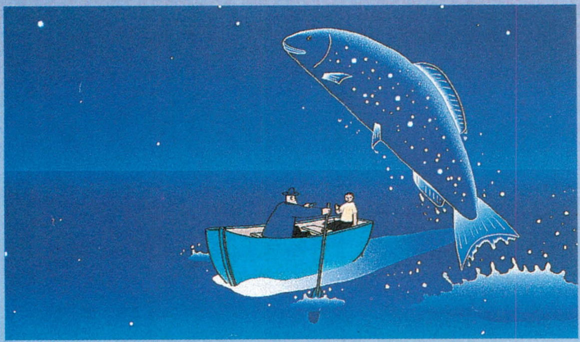
「つくりたいモノによって表現方法は違ってきますが、ぜひ、またやりたいという気持ちはあります。ただし絵本を描く作業よりエネルギーを使うんで、後は自分の調整しだいでしょう」

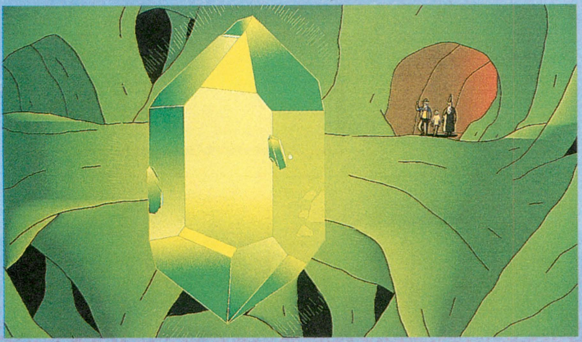
ハイテクという画材を手に入れた絵本作家は、アンビエントムービーという作品の制作からひとつの答えを見つけた。

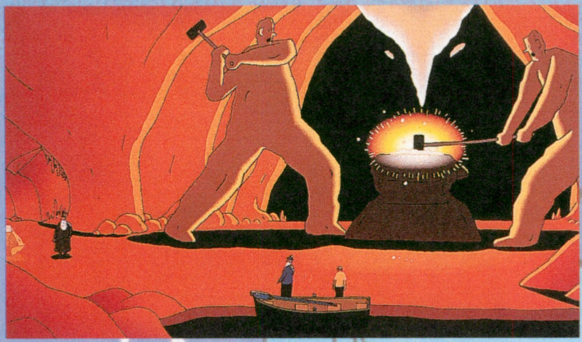
「絵本もCD-ROMもそれぞれ魅力があると思うんです。ひとつだけで、その作品の世界が全部わかるわけではないし、作者の全部の気持ちが封じ込められるわけでもない。まだまだ言い残したことがたくさんある。いろいろな方法を使ってそれを表現して、でき上がりが良い形になる。さらにそれをいろんな人に観てもらえる『銀河の魚』のような展開はうれしいし、意味があると思います」

『銀河の魚』のコミック、絵本、アニメーション、そしてCD-ROMを体験し終わったとき、初めてたむらしげるの素顔が見えてくるのかもしれない……。









●『銀河の魚』/青林堂刊のコミックス「スモール・プラネット」に収録されていた同名の短編をたむら氏自ら初監督作品としてアニメーション化。ハイビジョン上映、35mmフィルム上映、ビデオ・LD、絵本発売に続き、CD-ROM版リリースと、まさにマルチメディア展開が進行中の注目作



●たむらしげる/1949年生まれ。桑沢デザイン研究所卒業後、トッパンアイデアセンターを経て、フリー作家に。1976年、絵本作家として、1977年には漫画家としてもデビュー。氏の普遍性と国際性を持ったファンタスティックワールドは、ほのぼのとしたやさしさに溢れ、「ハウスシチュー」のTVCF等、幅広い活動と同時に、Macintoshによる画集、絵本制作等、ソフトとハードのさりげない融合を実践できる、類い稀なアーティストである。



●絵本『銀河の魚』(リブロポート)/この作品は、ハイビジョン映像作品「銀河の魚」をもとに、あらたに書き下ろされた文と絵によって構成されたもの。星魚たちが棲む銀河の海を舞台に、少年ユーリーと老人が謎の怪魚を追い求めるファンタジック冒険物語をMacintoshで描出。

インタビュー・文/猫柳けいた　撮影/尹哲郎　

TV

時代は釣りか!? 豪華メンバーで綴るNY的釣りTV

ヒップでクールなオフビート感覚『フィッシング・ウィズ・ジョン』

●ジョン・ルーリー演出・主演のTV&ビデオ

ラウンジ・リザーズのリーダーなどという、いかにも先鋭的な肩書の男が演出・主演しているくせタイトルは『フィッシング・ウィズ・ジョン』!!

日本語に訳すと『ジョンともに釣りを』である。

なんだ、このやけにほのぼのしたタイトルは! ちょっと『徹子の部屋』のテイストすら感じさせるじゃねェか!

そんなんでよかったのかジョン・ルーリー!! まだテレビ東京の釣り番組のほうが『釣りロマン』とかいったりしてカッコいいじゃないか!?

まぁいい。とりあえずこういう世間一般的に、

「オシャレ!」

といわれてる人が釣りのビデオを撮るなんていままでなかったことだからな。

これぞ、オレが去年あたりからいい続けている〝オシャレな釣りがブームになる〟ってことの証明かもしれないしな。ちょっとトレンドウォッチャーみたいなこと書いてスマン!!

なにしろ釣りは若者にしいたげられてますからね。オレなんか2年前にはじめて以来、それまでつき合いでやってたゴルフをバッサリと止めるほどの入れ込みようなのに、どぉもいまひとつ周りの反応がよくない。たしかにルアーだとかフライだとかいった海外から輸入されてきた川や湖でやる疑似餌使った釣り型はアウトドアブームに乗って、カッコ良さげに思われてんだが、どうもオレがやるようなボロい釣り舟で沖に出て、釣り歴35年って感じのジイサンと肩を並べてやるような海釣りは、カッコ悪いイメージが先行している。

ところがヤルよ、ジョン・ルーリー! さすが『ジョンともに釣りを』なんてタイトルつける人間はやってくれますよ。このビデオに出てくる釣りのほとんどは海釣り! アメリカとかって、さっき書いたような淡水でのルアー・フライが釣りの主流だと思ってたのに、もうこれだけでオレなんか涙出ますよ! それもオレがいちばん好きな鯛釣りが2回も出てきやがる!! ジョン・ルーリーよ!! いや、あえてジョンと呼ばせてもらうぞ、ジョン、オマエはオレと趣味が同じだ!!

これだけで、オレ様はジョンとダチ気分です。

まぁ、ダチ気分だからオマエがこのビデオをつくった理由だってすぐわかっちまうぜ! ジョンよぉ～、ようするにオマエって、釣りがしたかったんだろ? ただ仕事にカコつけていろんなところを釣りして回りたかったんだろ?

わかるわかる! ものすげぇ～わかるぜ、オマエの気持ち。ジョンズ・マインドがオレにゃあ丸見えだよ!

ただで釣りするにゃ自分が釣りするビデオ撮りゃいいって、自分で企画持ってったんだろ? それで、最初は突っ返されたろ? オマエ。

「こんなテメェ～の趣味で制作費は出せん!」

とかなんとかいわれたんだろ、わかるもん。

でもどうしてもただで世界中釣りして回りたい。そこで渋々自分が音楽やることにしてんだろ?

自分がこのビデオ用にオリジナルの音楽つくれば、きっとどっかが乗ってくれるって。

わかるって、オマエの気持ちは。

本当は音楽のことなんか考えずにボーッと釣りしたかったんだろうけど、しょうがないよな、大人の世界はビジネスだからよ。

でもオマエ、またこの企画突っ返されたろ!?「これでも、まだちょっとインパクトが……」とかいわれて。オレなんかその光景が目に浮かぶもん。だって、オレの同じような企画、雑誌には何回も出して全部突っ返されてるもん。

オレもオマエも同じ穴のムジナだぜ、ジョン!!

でもそこでめげないジョンには感心したよ。

「そんだったら知り合いの有名人と一緒に釣り行くってアイデアをプラスしたらどうだ?」

いいアイデアだぜ、ジョン! でもこのアイデア、ひょっとすっと『松方弘樹・世界を釣る』って日本の番組が、最初は松方弘樹ひとりじゃなくって、ペアで梅宮辰夫も連れてってた、ってのからパクッてないか? 見てねェか、そんなの。

まぁ、それでジム・ジャームッシュだ、トム・ウェイツだ、ウィレム・デフォーだ、マット・ディロンだ、デニス・ホッパーだっていう友人を駆り出したワケだろ?

チクショー! オレも郷ひろみとか田原俊彦だとかと友達だったら、オレが釣りに行くって企画通ってたんだろうなぁ～。クヤシィ～ぜ、ジョン!!

ビデオの中で釣りをしてるジョンがヤケに楽しそうなのも、こういう苦労を乗り越えたからなんだろうなぁ～。

それはそうとジョン! オマエが日本に来るときはオレにひと声かけてくれよ。

オマエがジャマイカで釣ったのは鯛は鯛でもレンコ鯛っていうヤツでな、真鯛と比べたら月とスッポンの鯛なんだよ。

オレが死ぬほどウマクて、ゲロ吐くほどおもしろい真鯛のシャクリ釣りを手取り足取り教えてやっからよ。よろしく頼むわ、ジョン。

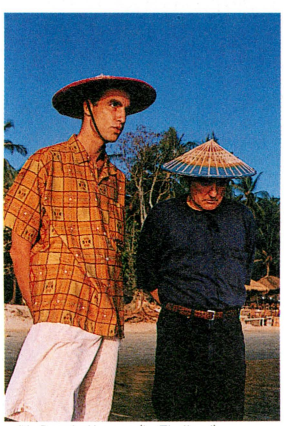
●「フィッシング・ウィズ・ジョン」は、ラウンジ・リザーズのリーダーであると同時に『ストレンジャー・ザン・パラダイス』や『ダウン・バイ・ロー』等、俳優として活躍中のジョン・ルーリーが演出・主演する釣り番組。彼がホストを務め、毎回ゲストを招いて各地のフィッシング・スポットに出かける。(各30分／全6話) ゲストはジム・ジャームッシュ、トム・ウェイツ、ウィレム・デフォー、マット・ディロン、デニス・ホッパー。※日本でのTV放映予定、6話完全収録のビデオが発売されるのはともに夏頃……。


with Jim Jarmusch (in Long Island,NY)


with Tom Waits (in Jamaica)


with Willem Dafoe (in northern Maine)


with Matt Dillon (in Costa Rica)


with Dennis Hopper (in Thailand)

文／カーツ佐藤　㈲テレコムスタッフ☎03-5467-2911©テレコムスタッフ (TOKYO)・インタービスタ (NY)・ラガート・プロダクション (NY)

COMIC

不朽の名作『タイムボカン』『BJ』が今甦る!!

高品位OVA『タイムボカン王道復古』『ブラック・ジャック』鑑賞記

懐かしのヒーローたちが現代を舞台に大活躍！ 最近の人気オリジナル・ビデオ・アニメの傾向である。しかし、こんなレトロ・ヒーローの復活を指して、オリジナリティの不在、ネタ切れと呼ぶのは、いささか軽率。こういった作品は、オリジナルを知らない世代に新鮮な驚きをもって評価されている。正直な話、いくら企画が新しくても、ウケ狙いがハナにつく作品には僕らの触手は動かないのだ。

＊

もし、遺伝子の中に「ギャグ」という情報の項目があるとしたら、20代後半以上の人間に刷り込まれているのは『オレたちひょうきん族』、あるいは『8時だよ！ 全員集合』か。お笑いの嗜好というのは、人によってかなり違うもの。そんな中で、おそらくだれの遺伝子の中にもあるのが、タツノコプロ制作のナンセンスギャグ・アニメ『タイムボカン』シリーズじゃないだろうか。

75年から放映開始され、以降全7本が制作されたこのシリーズは、かなり幅広い年齢層に「おバカ」な影響を残したハズだ。

本作『タイムボカン王道復古』は、その全シリーズの続編にあたる。続編ではあるが、これまでのシリーズを知らない世代や、忘れちゃったよーというフトドキ者も120パーセント楽しめる内容だ。

いや、むしろ、そのほうが余計に新鮮かもしれない。知識やデータが要らないのが、お笑いの良いところ。なにせ、有無を言わさぬトホホ感覚のギャグを最初から飛ばしまくるのだ。もちろん、かつてのシリーズを知っている筆者も、何度も見ているハズのお約束ギャグに、不覚にも大笑いさせられてしまった。

作品は全2作。その第1話は「チキチキ・ウゴウゴ・ホゲホゲマシーン猛レース」という聞いただけで腰砕けになりそうなサブタイトル。とくに人気の高かった『ヤッターマン』の悪役トリオ、ドロンジョ、ボヤッキー、トンズラー（名前を書くだけで懐かしくて涙が出ちゃうなあ）が、優勝賞品「第2話出演」を賭け、各シリーズの悪役を相手に一大カーレースを繰り広げる。でもって第2話では、優勝トリオが、ナント歴代タツノコヒーロー、ガッチャマンやら破裏拳ポリマー（何度もシツコイが、懐かしー）を相手に大暴れ。ランニングタイムは各30分。TVサイズだが（正確にはやや長目か）、ギャグ・アニメのテンポにはちょうどハマっている。一部に熱狂的なファンを持つ山本正之作曲の音楽も絶好調で新録のテーマ曲は必聴だ！

＊

さて、もうひとり、懐かしくて新しいヒーローの登場。

73年に「週刊少年チャンピオン」誌上で連載された故・手塚治虫の代表作『ブラック・ジャック』がOVA化、全3巻がリリースされた。医師であり、作家であった手塚のメッセージ性と娯楽性が最も良く表われた作品と、本作をベスト・ワークに上げる人間も多い。

「医者っていうのはいったいなんの役にたっているのか、いったいなんのためにあるのか、ブラック・ジャックはそういうことで悩んでいるわけで、その悩みがあるためにわざと免許を取らないんです」（手塚の講演より）

さて、謎の天才外科医BJのOVAでの活躍は――。

謎の奇病キマイラに取り憑かれた世界有数の資産家、多国籍大企業の現職会長クロスワードを相手に、その神業をふるう。果たしてキマイラの正体は？ BJが挑む危険な大手術とは？（第1巻『流氷、キマイラの男』）

雪の降るS市で少女・里枝と出会ったBJ。里枝の友人の弓子は、事故が原因で植物人間状態だった。弓子のいる病院に内緒で診察を開始したBJは、カルテには記載されていない事実を掴む。（第2巻『葬列遊戯』）

オルテガ共和国元首クルーズ将軍は、無実の罪で大国ユナイツ連邦に逮捕される。彼の体は末期ガンに蝕まれていた。連邦の特殊部隊に追われる中、BJの治療と逃走劇が始まった。（第3巻『マリア達の勲章』）

『ブラック――』の映像化は今回で都合3度目。これまでが大林宣彦監督・宍戸錠主演の映画版、加山雄三主演のTVシリーズと強烈な（笑）モノだっただけに、このOVA化はファン待望だったワケだ。とは言っても、これだけの作品をファンだけのモノにしておくにはもったいない。ハード・ボイルドな展開も、出崎統監督のシリアスな演出も、まるで劇場用実写大作さながらなのだ。

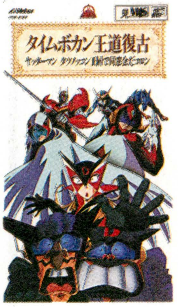
死してなお、ベリ・ナイスなアニメを残すのは、さすがわれらの手塚センセーである。

＊

どうやらアニメは子供向け、マニア向けの特殊なジャンルではなくなってきたらしい。実際、大人の観賞に耐えられる、いや、大人だからこそ楽しめるクオリティの作品も続々登場している。海外ではすでに日本のアニメ（ジャパニメーション）の評価が高まりつつある。アニメ好き＝暗いマニア、なんてイメージはもう捨てたほうがいい。イメージの限定は、面白いモノを見逃してしまう。エンタテインメント・メディアはとにかく「面白けりゃ勝ち」なのである。良いモノはジャンルがなんであろうと良いのだ。



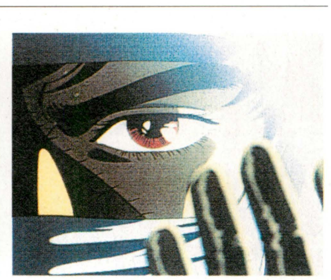


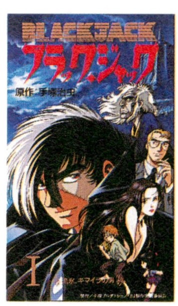




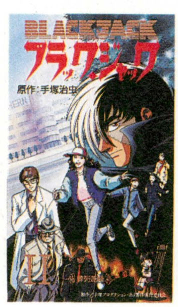
●「タイムボカン王道復古 チキチキ・ウゴウゴ・ホゲホゲマシーン猛レース」「タイムボカン王道復古 ヤッターマン タツノッコン王国で同窓会だコロン」（発売中／VIDEO各5800円／ビクターエンタテインメント）。「タツノコプロ」の歴代オールスター・キャストによる夢の狂乱大作、掟破りの爆笑巨編。「タイムボカン」「ヤッターマン」「ゼンダマン」「オタスケマン」「ヤットデタマン」「イッパツマン」「イタダキマン」「ガッチャマン」……ここまでやる!?











●「ブラック・ジャックカルテI・流氷、キマイラの男」「〜カルテII・葬列遊戯」「〜カルテIII・マリア達の勲章」（発売中／VIDEO各5800円／秋田書店）。天才的な腕とメスで戦いを挑む彼の相手は、病気でも、犯罪でも、権力の横暴でもない。〝生命〟こそが、ブラック・ジャックの真の相手なのである。病に苦しみ、犯罪に蝕まれ、権力に虐げられた人々の生命を力の限り救おうとするブラック・ジャックの姿を通して、〝生命の大切さ〟が浮き彫りにされていくのだ。

文／猫柳けいた

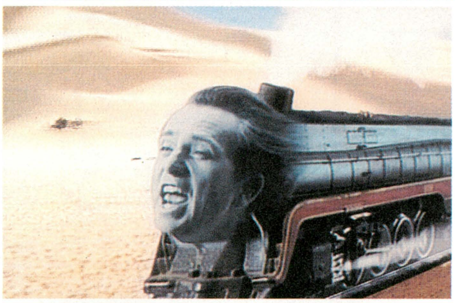
MUSIC VIDEO

タマネギの芯に何があるのかはわからない

究極の〝自分オタク〟ピーター・ガブリエルの新作ビデオ

●『all about US』(東芝EMI／¥4、800／発売中)







いわゆる「MTV」が音楽市場に大きく影響を与えるようになったのが、82年。とにかくアーティストのライブ以外の映像が家庭で簡単に観られるのだから、やたら新鮮な出来事だったのだ。デュラン・デュランやヒューマン・リーグ、カルチャー・クラブ等々の英国視覚系軍団にはまさに天の恵みだったし、その普及に多大なる貢献をしたのが、現在の「黒白陰茎男」マイケル・ジャクソンであった。その後も数々の名作と珍作を生み出し続けたMTVだが、人の噂も七十五日……違う、熱し易く冷め易いのは人のつねで、いつしか空気みたいな存在と化したのも事実だ。そんな中、86年にまるで神経症患者の妄想を、圧倒的な執念でもって具体化したかのようなビデオクリップが登場して、賞を総ナメしたピーター・ガブリエルの「スレッジハンマー」である。

アニメとコマ録りによるさまざまな物体のメタモルフォーゼが全編にあふれたその内容は、正直言って異常だ。満天の星座が精液に変わり、ピーガブ（↑私は32年間彼をこう呼び続けている←おいおい）自身の頭がハンマーや手足に変わったあげく、崩壊してしまう。そうした光景をそれこそ偏執的に映像化したのだから、話題にならぬわけがない。やはり、「異常」は日常を制するのだ。

＊

その後も、ピーガブの偏執映像作品群は途切れることなく「スレッジハンマー」を含む『SO』以来の92年9月発表の新作（←サントラ盤は除く）『US』のクリップ群も、執着に執着を重ねていた。

「ディギング・イン・ザ・ダート」「スティーム」「エデンの情熱」「キス・ザット・フロッグ」「カム・トーク・トゥ・ミー」……どのクリップも相変わらずエグい。土に埋葬されたピーガブの肉体が虫やキノコになったり、未来惑星ザルドスのようなピーガブの顔が宙を舞ったり、趣味の悪い色彩の蛙男が地を這ったり、蝶や花に酔って桃源郷に身を奪われたりと、44歳にもなって何もここまでせんでもいいだろ、と言いたくなる。

＊

こうした綿密かつ気色悪いクリップの数々はもちろんのこと、「なんでそこまでやるの」メイキング風景、制作に不幸にして巻き込まれて多大なる迷惑を被った関係者たちの証言等々、ひたすらピーガブの常人離れした「執念」を検索できる、異常なビデオが新年早々リリースされた。その名も『all about US』。うわ、また神経質そうなタイトルだなこりゃ。

＊

私はピーガブの、もはや「性癖」とも言える「異常映像癖」の正体を考えてみた。

どのクリップも必ず自分自身が変形したり瓦解したり物体化したりと、相当な労力でもって変質する。ある意味では、自虐的な解析作業だ。そして、どう考えてもそんな自分の「無力さ」に快感を覚えている。そうなのだ。オタクが人類の基本とされる現代に膨大な種別のオタクが存在するわけだが、ピーガブはなんと世にも珍しい、「自分オタク」なのである。

少し真面目に書く。ジェネシス時代から現在のソロ活動まで、彼の作品には一貫して流れてる大命題がある。「自分」という存在、アイデンティティをつねに探し求め続けているという姿勢だ。ジェネシスのライブで必ず被っていた、デイジーの花弁やら狐の頭やら幾何学模様の箱やらという「仮面」の数々——要は、別人格と化さねば表現できなかったピーガブ。74年発表のジェネシス最高傑作『ザ・ラム・ライズ・ダウン・オン・ブロードウェイ』で展開された自我探求ストーリーの主人公、ラエルに投影されたほかならぬピーガブ自身。

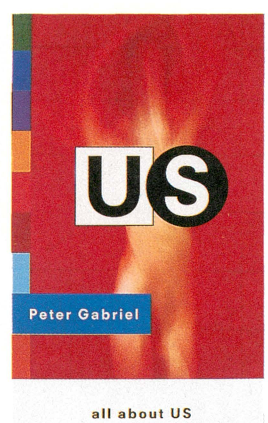
ソロ以降はさらに顕著に、ジャケットにその兆候が象徴される。雨に曇ったフロントガラスの向こうにぼやけた、顔を爪でかき破った、顔面が半分溶けた、土着的な仮面を被った、猿のメイクをしたピーガブ。己れの存在が己れで見えない彼の所在なさが、ジャケットにも楽曲にも滲み出ていた。だからこそピーガブの作品は、つねに知的で内省的なモダーン・ミュージックとして成立しているのである。

もっと言えば、アムネスティに代表される熱狂的なボランティア活動も、他人に積極的に向かうことによって自らの存在を確認するための行為なわけだ。

＊

一昨年、インタビューの際に失礼だとは思いながら、この仮説を本人にぶつけてみた。「そんなこと言われたのは初めてだけど、そのとおりだなあ——生きていくという行為は、タマネギの皮をどんどん剥ぐ行為そのものだもんなあ。しかもその芯に何があるかわからない」

やっぱり「自分オタク」だわ。しかし最も身近な素材にして究めがいのある「自分」マニアックになるとは、ピーガブこそ世界一のオタクに違いない。



●ピーター・ガブリエルの最新ビデオ・クリップ集『all about US』
（VC：TOVW－3170.LD：TOLW－3170／税込¥4,800／60分／発売中）

文／市川哲史（『音楽と人』編集長）

MUSIC

コラム／音楽と人間②
“クラシックス”の意味
映画『フィラデルフィア』にみるロックの巨人たちの現在進行形

●『サイケデリックスII』『バルド・ソドル』ほか

去年の秋ごろから、新宿『ヴァージン・メガストア』の一角に『ロック・クラシックス』というコーナーができた。60、70年代ロックの名盤が「フォークロック」とか「プログレ」とかの簡単な見出しつきで貧乏臭く並んでいるが、さすがに『マシンヘッド』や『狂気』を買おうというわけではないし、あまりにもセレクトが中途半端で、とりあえず大雑把に“クラシックス”とまとめられてしまっているのが哀しい。続々登場するBOXセットも便利といえば便利だけど、ひとりずつ棺桶に入れて一丁上がりにしていくようで、それもまた、なんだかなあ、という感じだ。

そういう“クラシックス”にまつりあげられることを拒否するロックの巨人ふたりが、オープニング曲とエンディング曲を書き下ろしたサントラがリリースされている。監督は『羊たちの沈黙』のジョナサン・デミ、トム・ハンクスとデンゼル・ワシントンが共演、日本ではGW公開予定の映画『フィラデルフィア』である。テーマはエイズだ。ちなみに3月19日には小社よりハード・カバーのノベライゼーションも出ます。読もう。

＊

ちょっと別の話。

饒舌で圧倒的な情報量を誇った遊眠社や第三舞台よりも少し前の世代の、たとえば清水邦夫のような演劇空間をブラウン管に移植し、予想通り高視聴率をキープしている『この世の果て』は、赤い疑惑的不幸要因のるつぼのなかで、究極のステロタイプがよってたかってこの世の地獄自慢を展開しながら、しかし結局語るべきものはなにもない、という壮絶なドラマだ。

特筆すべきは三上博史。廃墟に立つ柱のように、埃をかぶったキーワードの骨格が立っているだけの空間に投げ出される救済としての語り、そういう、あまりにも演劇的なシチュエーションこそ彼の真骨頂だ。定まらない視線のまま「僕は船には乗らないよ」と微笑んでしまえる役者はほかにはあまりいない。

そしてその三上の語りの隙間に滑り込んでくる尾崎豊の若々しく澄んだ声も素晴らしい。世代的にも音楽的にも尾崎豊にはリアリティはないけれど、若いころの彼の声は確かに美しいし、優しい旋律も見事だ。

ただ、だからこそ思うんだけれど、そういう音楽の訴求力、求心力に頼って、肝心のテレビドラマとしてのつくり、シナリオワークは赤い疑惑、では音楽に失礼ではないか。テレビというメディアでの乱暴な使い方がジャパニーズ・ポップスを薄め、均質化しつつあるにもかかわらず、語るべきものがない沈黙は力のある音楽で埋める、というのでは筋が違う。尾崎にまりあを救わせてどうする。

どこまでみずからに寛容になれるか、視聴率争いの果てに救いはあるか、というのがつくり手にとってのテーマだった、というオチなら笑うが。

＊

さて、新譜情報。CHARが率いるロックバンド“サイケデリックス”の1年9カ月振りのセカンド・アルバムが怒濤の発売中。ピンククラウド、サイケ、BAHO、ソロと、さまざまなスタイル、可能性を全開にしているこの人はすごい。期待通り今度も強力にグルーヴしてくれている。ピンクがBBAなら、サイケは第2期ベックグループ+ワイヤード時代か。

そしてアンビエントを3つ。ティモシー・リアリーが誘導、スピリチュアルアンビエント／PBCが音楽を担当した現代版・チベットの死者の書『バルド・ソドル』。

ジョン・C・リリー、デレク・ジャーマン、ホルガー・シューカイら11人のアーティストが“無音”というテーマに向き合ったコンピレーションCD&ブックレット『サイレンス』。

三宅純の万華鏡のような音世界が展開する、世紀末楽団のアンビエント『星ノ玉ノ緒』。

＊

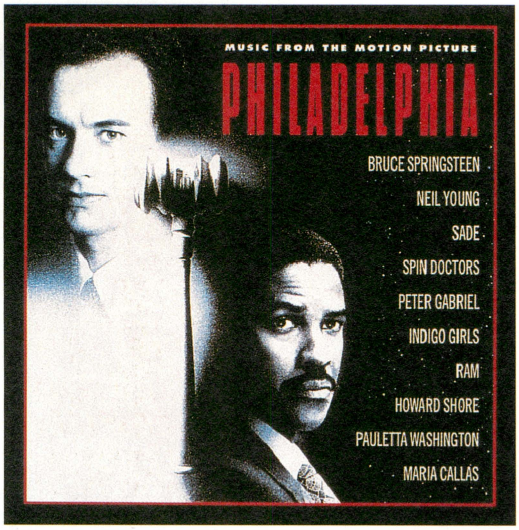
一昨年の暮れ、ある雑誌の企画『音楽業界人によるロック名盤100選』で1位になったのは、ニール・ヤングの『アフター・ザ・ゴールドラッシュ』だった。『ハーヴェスト・ムーン』発表直後という追い風を割り引いても、彼の評価の高さには驚かされたものだった。ディランの30周年イベントでは、もともと美しいメロディを元曲以上に見事に歌い上げたニール・ヤング。ステージでは終始仏頂面だったディランが、彼に握手を求められると嬉しそうに強く握り返していたのが印象的だった。

そのニール・ヤングが歌う映画のエンディング曲「フィラデルフィア」は、原点回帰を果たし、何度目かの水平飛行に入った彼らしい静かな佳曲である。

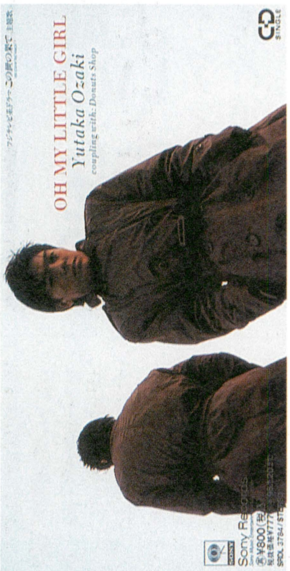
一方、デミ監督との会話から生まれたというブルース・スプリングスティーンによるオープニング曲「ストリーツ・オブ・フィラデルフィア」は、ゴールデン・グローブ賞を受賞。こちらも『HUMAN TOUCH』以降、円熟味を増したボスらしい、凛としたメッセージ・ソングだ。

“クラシックス”ではなく、力強さを失うことのないロック・ミュージックの現在進行形、そして音楽と映像の正しい関係が『フィラデルフィア』にはある。

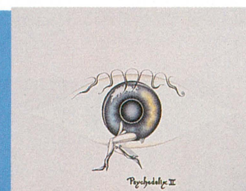
文／岡村尚正



『フィラデルフィア』オリジナル・サウンドトラック
（エピック・ソニーレコード／ESCA-5907）



『OH MY LITTLE GIRL』尾崎豊
（ソニー・レコード／SRDL-3784）


『PSYCHEDELIX II』PSYCHEDELIX
（江戸屋レコード／EDCR-706）



『silence』ジョン・C・リリーほか
（スパイラル／36CD-NO20）


『バルド・ソドル』ティモシー・リアリー
（八幡書店／IS93-0004）


『星ノ玉ノ緒』三宅純
（ソニー・レコード／SRCS-6881）

MULTIMEDIA

才能の開発・育成のためのプログラムがいよいよ始動

第1回デジタル・エンタテインメント・プログラム（DEP'93）優秀者発表

●コンピュアーティスト佐藤理『東脳』ほか

前号でお知らせしたソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）によるCGアーティストのオーディション『第1回デジタル・エンタテインメント・プログラム』の結果が発表された。

＊

従来の作品主導型ではなく、あくまでも新しい才能発掘を目的としたこのオーディション、応募総数が400を越えたということだから、この種の企画としては大成功といえるのではないか。支援・育成というところにポイントを置いた今回のオーディションが注目されたということは、とりもなおさず、現在の開発環境の立ち遅れを象徴している。

いよいよ現実のものとなってきたマルチメディアの時代、若いクリエイターたちは実践（もしくは実験）するための、制約のない自由なフィールドを本気で求めているのだ。

プロコースの人物部門・作品部門で賞を独占した佐藤理（さとう・おさむ）氏は1960年、京都生まれの"コンピュアーティスト"。広告企画・制作や映像・音楽・書籍・雑誌の制作からキャラクターデザインや空間プロデュースまで、あらゆるメディアでの企画・デザインを手がけている。

また、審査員推薦にえらばれた江村留美子さんは月刊誌『マックライフ』にコラムを連載中。その独特の語り口と、柔らかい絵のタッチは、CG界のさくらももこになりうる逸材だ。彼女のように"CGアーティスト"という肩書きが不似合いなふつうの女性が、マルチメディアという壁（だか川だか）を軽々と飛び越えてフリーフォームで活動している。そういうふつうの人が、じつは次代の担い手となるに違いない。

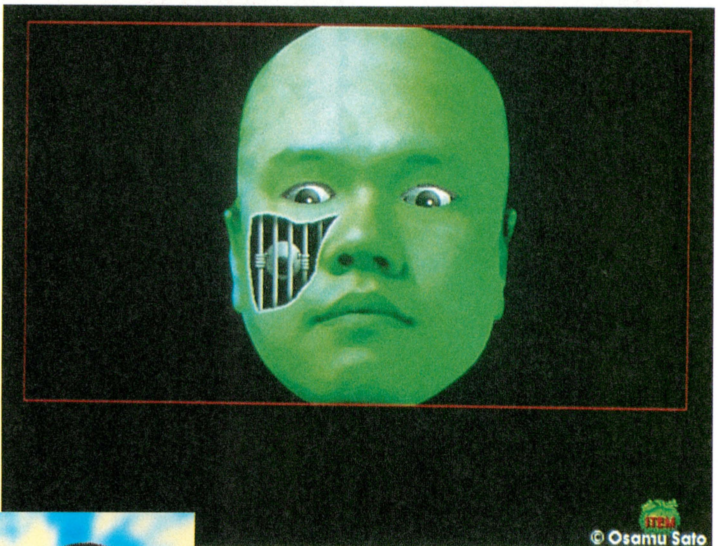
"彼女のようなクリエイターが登場しうること、そういう現象そのもの"こそが、『マルチメディアとは何か』という流行りの質問に対するひとつの答えだろう。

＊

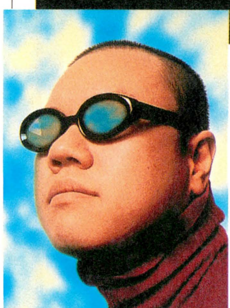
今回のオーディションを機にSMEでは、CGアーティストが自由に情報交換できるサロンを設けるという。また今年後半には第2回のオーディションも準備している。

「まだクロマニヨン人やラスコーの壁画のようなもの」（『映像新聞』編集長・清水計宏氏）でしかないマルチメディアやCGの世界。

ハードよりもソフト、テクノロジーよりイマジネーション、作品よりも作品を生み出す可能性を秘めた新しい人材そのものに注目することで、曖昧模糊とした『マルチメディアの時代』が見えてくるに違いない。

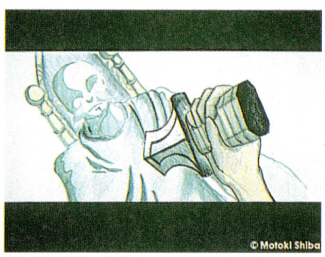


プロコース・作品部門受賞作『東脳』

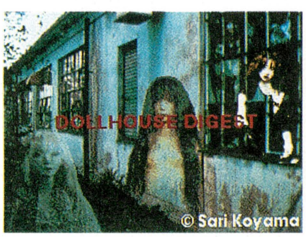

作者の佐藤理氏



『Hypokeimenon』志茂浩和



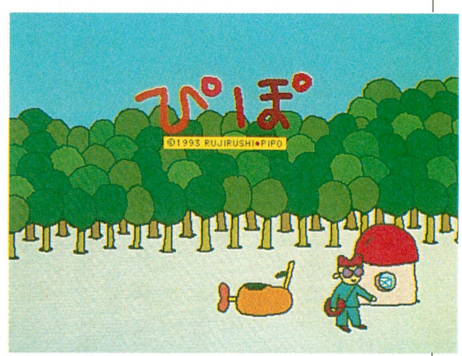
『OBERIA』斯波元気



『DOLLHOUSE DIGEST』小山さり



『The Day of St.Claus』柄崎淳子



『PIPO』江村留美子

第1回デジタル・エンタテインメント・プログラム（DEP'93）優秀者

●プロコース
人物部門／佐藤　理
作品部門／佐藤　理『東脳』

●セミプロコース
人物部門／志茂浩和
作品部門／該当者なし

●ビギナーコース
人物部門／斯波元気
　　　　　小山さり
作品部門／山田直樹『MRSA』
　　　　　柄崎淳子『The Day of St.Claus』
　　　　　西島大介『SF旅行記』ほか

●審査員推薦
江村留美子
田中昌吾

●DEPパスポート
中尾美門
柴山知久
永井雄一
山本　修
杉本あきら
出渕亮一郎
高山雄一
西郡　勲
古田祐司

MEDIA MIX

『NIGHT HEAD』飯田譲治——応答願います

話題のカルト番組、極上のサイコ・サスペンスが小説、ビデオ、映画に

ひとところ、「カルト」という言葉が大流行した。〝一部で神格化された〟なんて本来の意味を忘れて、既製の情報流通システムから外れたとらえどころのないモノは十把一からげに、そう呼ばれていたのだ。

『NIGHT HEAD』は92年秋から翌年春までフジテレビ深夜枠でオン・エアされたSFドラマ。日常社会の中で生きる超能力者兄弟の苦悩と戦い、卓越した力を持ったゆえの悲劇——。番組終了後からジワリジワリとファンが増え続け、1年近い期間を置いて、ビデオ、関連書籍などが発売。現在、劇場版の企画も進行中という一大ムーブメントを巻き起こしている。このNHワールドの原作者が映画監督・飯田譲治だ。

「視聴者を意識していなかったワケじゃないけど、いまのような状況になるとは思ってもみなかったんです」

本放映時から、かなり時間の経ったムーブメントを飯田は、こう評する。

「逆に良かったと思うな。最初からムーブメントを計算するやり方もあるけれど、マルチビジネス的に『NIGHT——』をとらえられたくなかったから」

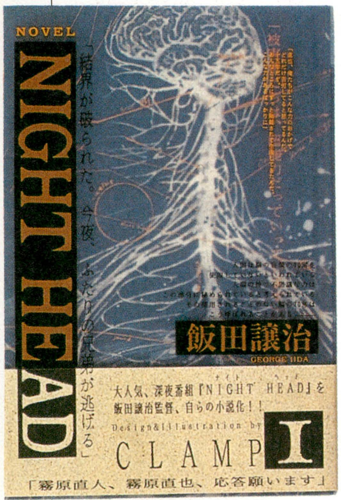
飯田の番組制作の方法論は、現在、まかり通っているふつうのやり方とは完全に違っていた。

「計算とか、そういうノリは好きじゃない。CMタレントを使って人気とろうとかね。『NIGHT——』は深夜枠だったこともあって、自由にやれたという か、開放感がありました」

作品に対する、バカがつくほど正直な姿勢は『NIGHT HEAD』の、TV作品とは思えない丁寧な番組づくりに反映されている。そして、それは人気の要因の一つでもある。

「超能力というテーマを選んだのも僕自身、SFが好きだからなんです。子供のころから考えていたつくりたいモノ——『NIGHT——』も、そんな自分の中にたまっていたモノが、自然に出てきたんだと思う。受け手側の希望を聞くのも面白いかもしれないけど、自分の好きなものを作りたい、という純粋な気持ちは失いたくないですね」

作品のタレ流しが横行するエンタテインメント・ビジネスの真っ只中にいながら、「演出しているときがいちばん楽しい」と語る飯田は、「カルト」ドラマの作者という形容でくくられるのが絶対に惜しい映像作家のひとりである。



『NIGHT HEAD』角川書店





●VIDEO『NIGHT HEAD』より。(ポニーキャニオン／Vol.1＝￥1,800円、Vol.2～6＝各￥5,800)

GALLERY

日本の女性アーティストが表現する〝現実〟と〝視覚〟

『ICONOCLASM』(偶像破壊論争)第1回 三上晴子／福田美蘭

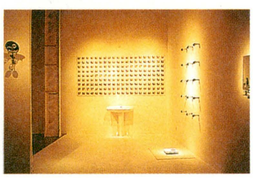
1991年に行なわれた「パッサージュ・ドゥ・イマージュ(通過するイメージ)」というパリのポンピドゥー・センターでのビデオ・アートの展覧会で、デニス・アダムスというアーティストがつくった作品は、素朴だけれどショッキングなものだった。それは、トーキーのころから『ターミネーター』までの映画や現代美術のビデオ作品を、動きやイメージのつながりをフックに、5秒から30秒ずつのシークエンスにバラバラにしてつなぎあわせたものだったのだけれど、高速で移り変わる大量のイメージはまるで、TVや映画やビデオや雑誌やCGやらで、生まれたときからとにかくありとあらゆるイメージを詰めこまれて、もうこれ以上新しいイメージをつくることなんかできない！　と半分あきらめの状況にある、私たちそのものに見えたのである。

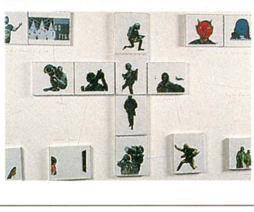
日々、私たちの上を圧倒的な量のイメージが通り過ぎていく。ここで現在、アートをやってたりするのは、とくに絵を描いてたりするのはもしかしたらとても勇気のいることだ。それが時代遅れに見えるからではなくて、膨大なイメージのなかから、リアリティのありかを正確に見極める力が試されているのだから。

まして、男のコならまだしも、70年代以降の少女マンガに代表される、とらえどころのないフニャフニャした少女文化のなかで育たざるをえなかった日本の女性アーティストは、いったい、どんなイメージをつくり出すことができるだろう。『ICONOCLASM』展はそうした疑問から始まった。

自分のリアリティを勇気をもって発表している女性アーティスト、ということで第1回に選んだ作家は三上晴子と福田美蘭のふたり。かつてエネルギッシュなジャンク・アートで名を馳せ、最近はNYでテクノロジーと社会への関心を急速に展開させている三上と、まるでTVのようにザッピングする絵画を正統的な技法で描き続ける福田。注意深く見てみると、そこにはやはり、日本の奇妙な文化が残したかすかな傷あとが見える。

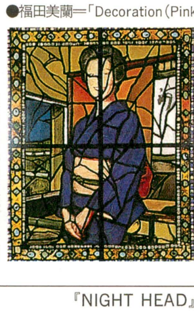
昔、印象派の画家には世界があいう点々で見えていただろうし、ウォーホルには世界がポップに見えていた。それとまったく同じに、三上晴子と福田美蘭にも、現実はこういうふうに見えているのだと言っていいと思う。ただ、それは奇妙に傷をもち歪まざるを得ない。世界がすでに傷つき、奇妙だから。

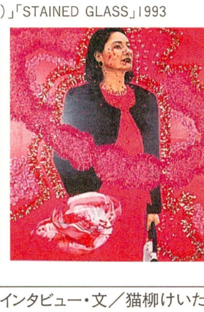






●三上晴子＝「World, Membrane, and the Disappearing Body-68Images」1992「Security Mirror」「Mirror」「Scale」「Sink」1993





●福田美蘭＝「Decoration(Pink)」「STAINED GLASS」1993

『NIGHT HEAD』インタビュー・文／猫柳けいた　撮影／尹哲郎　『ICONOCLASM』文／西原珉　撮影／藤井勝彦

COLUMN

"ポスト・クソゲー"を超えて

相談役／田尻智（ゲームデザイナー）

取材・文／羽田とうそう

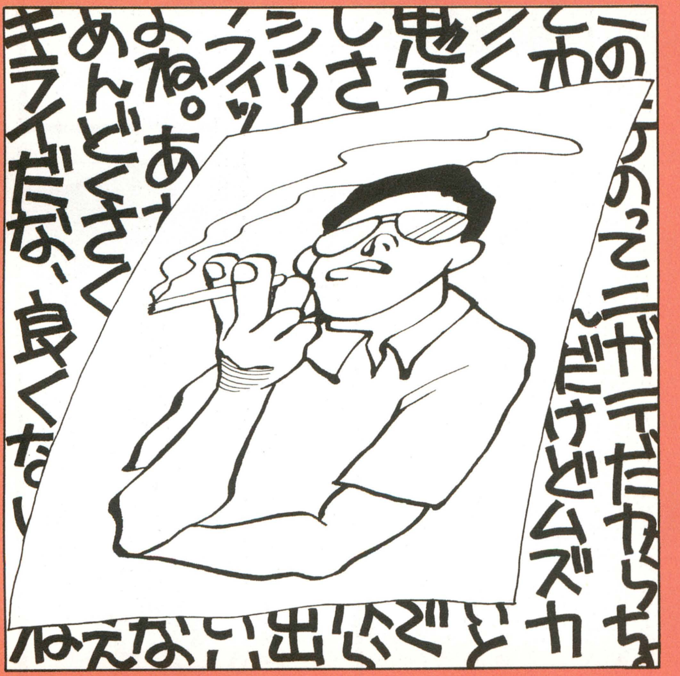
〈前回までのあらすじ〉

ゲームを表現する語彙（ごい）としての「クソゲー」を使用禁止にした羽田は、早くも「ポストクソゲー言語研究所」を捨て去り、「ゲーム批評のためのコトバ」をさがすため、全国を相談行脚の旅に出たのであった。

＊

〈相談シリーズ　第1回〉
ゲームデザイナー／田尻智氏
（『ゲームフリーク』代表）

羽田　そういうわけなのでよろしくお願いします。
田尻　どういうわけよ。（笑）
羽田　なぜ「ゲーム批評」というものが現状では成立しにくいのかということなんですが。
田尻　まず批評する側の不勉強があると思うんですよ。だいたい音楽評論家とか映画評論家っていうのは家の床がぬけるほど過去のデータとか資料とか蓄積して持ってるわけでしょう？　当然。果たしてゲーム評論家と称する人が……それもいるかどうかわからないけど……それだけの資料持つぐらいの情熱をかけてやってるのか？　とか、やれるのか？　ってところですよ。
命賭けろとは言わないけど、せめて情熱ぐらいかける覚悟はあってもいいんじゃないかと思う。（笑）
羽田　なるほど。ゲームライターとかゲーム誌の編集者はいるけど、専業の評論家はいるかどうか現状ではあやしいもんですね。
田尻　それとね、そういうデータを蓄積してる人って、じつはつくり手に多いんだよね。評論とか批評という部分に関しては現役のつくり手だといまひとつ言いにくいところがあって。「つくらないけどつくり手なみのデータを持ってて、なおかつ批評する人」というのがいないんじゃないかなあ。そう思う。
羽田　ふむふむ。
田尻　否定的な現状のことばっかりで悪いんだけどさ（笑）、説得力のない文章の人っているじゃないですか。「アクションは苦手だから」とか「キャラクターゲームは好きじゃない」とか、そういうシロウトみたいなこと。それは文章としても読みたくないことですよね。
でもたとえば宮本（茂）さんの言ってることはみんな読みたいと思うわけでしょ。宮本さんの発言なみに読みたくなるような批評を書かないと、発されるコトバそのものとして価値がないかもしれない。だからたとえば「ソニックにはピンボールのメタファーが入っている」っていうのは読む気になるけど、「ソニックがカワイイ」とか「ソニックはMDの中ではいちばん面白い」とかそういうものは読みたくないじゃない。（笑）
羽田　発言のレベルが異様に低いものってありますよね。あるRPGの紹介で「ゲームを難しくするだけの3Dダンジョンならなくてよい」とかって。バイトくんに書かせるなよってレベルの。（笑）
田尻　あとよくあるのが「このゲームをひと言で言えば」って。ひと言で言うな!!（笑）
羽田　田尻さんもときどきお書きになりますよね。そういうときってどういうスタンスで書くんですか？
田尻　僕が書くときっていうのは「つくった人に対して言いたいこと」っていうスタンスで書くんですよ。そうするといたずらに神経を逆なですするような文章にはならないんですよね。
読み手を想定して書くってのは重要だと思う。辛口批評っていうのもいいけど、読み手が想定されていないと、居酒屋でオヤジが愚痴ってるみたいになったりしてさあ（笑）。だれにも伝わらないものになるおそれがすごくあるよね。
羽田　アレは愚痴だから読むに耐えなかったのか！　なるほど。（笑）
田尻　アレってどれよ。（笑）
羽田　いやいや。（笑）
それで、何しろ批評というには、まず「ゲームって何」っていうあたりのラディカル（＝根源的）な問いから出発しなければならないじゃないですか。田尻さんは昔、熱狂的なゲームプレイヤーだったわけですけど、ハマリこんだのがほかのジャンルではなくて「なぜゲームなのか」というあたりが聞きたいんですが。
田尻　うーん。「なぜ人がゲームをするのか」っていうことはわからないんです。でも、「面白いゲームはなぜ面白いのか」っていうことはわかる。それと「どうすると面白いゲームができるか」もわかってる。
羽田　ふむふむ。
田尻　感情移入とか「もうひとつ別の人生を体験できる」なんてのはほかの媒体でもある現象で、じゃあTVゲームの独自性ってのはどこかというと、わりといま便利に使われている言葉は「インタラクティブ性」っていわれてますよね。あとは「実際には走るのが遅い子供でもハイパーオリンピックでは速く走れる」とかそういう画面上での身体性かな。
羽田　画面上の身体性ってのは重要なキーワードですね。



●田尻智（たじり・さとし）
1965年、東京生まれ。まだゲーム雑誌なるものが世になかった時代、アーケードゲームの情報の同人誌『ゲームフリーク』を主宰。インディペンデントでのファミコンゲームの制作を皮切りにゲームデザイナーとしての道を歩む。リアルタイム系ゲームにとくに愛着があり、造詣も深い。

BRAND-NEW SOFT CATALOGUE

注目の新作ソフト一挙紹介!!

1994年春の注目ソフトを62本厳選!!

1/1〜3/31

MD

ヴァーチャの感動をMDで再現!

V.R.(ヴァーチャレーシング)

●セガ●3月18日発売●¥9、800●メガドライブ●カートリッジ

レースゲームの醍醐味とは何か。リアルな操作性か？ スピードあふれる疾走感か？ それともまるで自分がドライバーになったかのような臨場感か？

アーケードゲーム黎明期から家庭用ゲーム機全盛の今日にいたるまでさまざまなレースゲームが登場し、話題をふりまいてきた。ユーモラスな演出と爽快なBGMが売りだった『アウトラン』や初めてドライバーズ・アイを採用した『アイルトン・セナ スーパーモナコGP』、プレイヤーが自由にセッティングをかえることでゲーム史上最高の現実感と難解さを実現した『ファイナル・ストレッチ』、以降のレースゲームの方法論を決定づけたといえる『F−ZERO』とその発展形である『マリオカート』など、本当にたくさんのレースゲームがプレイされ、そのたびごとにいろいろな批評が交わされてきたのだ。ある意味ではこれほど多種多様な「売り」をもったゲームジャンルはなかったといえるのかもしれない。

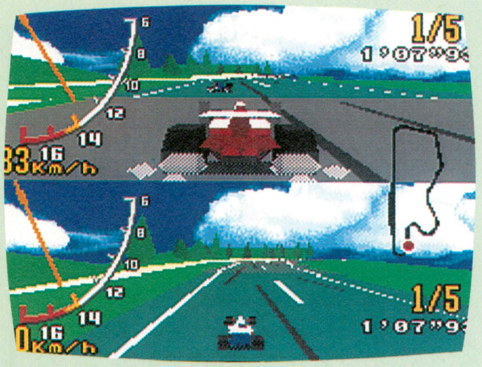
そこでこの『V.R.(ヴァーチャレーシング)』である。レースゲームではじめてポリゴンを採用、4段階の視点切り替えを可能にした斬新なゲームシステム、多人数プレイのための通信機能、本物のドライバー席に限りなく近くデザインされた巨大な筐体など、それまでのレースゲームとはひと味もふた味も違った迫力のあるゲームだった。

当時、『V.R.』やりたさに足繁くゲームセンターに通い、毎回白熱したバトルを繰り広げていた人は少なくないはず。その『V.R.』がいよいよ自分の家でもプレイできるのである。それもほぼアーケードの完全移植。日本の技術進歩はなんと速いのだろう、なんてわけのわからない感想を口走っちゃうくらいだ。

まず家庭用ゲーム機としては最多の500ポリゴンを同時に表示。それも独特の無理のないスピード感やリアルな車体の動きを実現するために、特殊な高速演算チップを搭載しアーケードでの興奮をそのまま再現しているのだ！ たとえばブレーキ時の火花や多様なクラッシュ・パターンからドライバーの目を楽しませる風景（中級コースの「橋」や「やしの木」「風車」）にいたるまで、レースに付いてくるすべての現象がポリゴンを使ってなめらかに表現されている。コースデザインもアーケードのまま（初級「ビッグフォレスト」／中級「ベイブリッジ」／上級「アクロポリス」）だし、ギアもオート／4速／7速の三種類から選択できる。臨場感あふれる効果音（エンジン音やクラッシュ音）もステレオで聞くと体がしびれてくるくらいだ。

ほかにも家庭用ならではの工夫が各所にほどこされていて、完走後に自分の走行を確認できる「リプレー機能」がついているし、上下二画面の画面分割（いわゆる『マリオカート』方式）で対戦プレーができる。これで友達との白熱した対戦が可能になるというわけだ。実際、視点をドライバーズ・アイに設定し、大きなテレビモニターを使って対戦すると予想以上に燃えてしまう。

ただ、家庭用機の小さなパッドでやるのとアーケードでハンドルをグイグイいわせてやるのとはやっぱり勝手が違うので、ここはぜひともハンドルを別売りでいいから出してほしい。アクセルとブレーキも一緒につけて。なんてぜいたくな悩みですね。とにかく、家庭で『V.R.』ができるだけで僕らは大満足なのだ。



あのヴァーチャ・レーシングが家庭用機に！ それだけでゲーム界にとってはエポックメイキングなことだ。しかもかなりアーケードに近い仕様



ポリゴンの映像がグイグイ迫ってくる。ヴィジュアルもなかなかのデキ



スピード感やリアル感を再現する、特殊な高速演算チップを搭載



2人対戦や残った記録(コード)を見ることもできる



コースは上級・中級・初級の3つから選択できる



SFC
真・女神転生Ⅱ
さらに親切になって続編登場

●アトラス●3月18日発売予定●¥9,990●スーパーファミコン●カートリッジ

世紀末の兆候をリアルに描き、多くのファンを熱狂させた『真・女神転生』がシナリオ、システムともにパワーアップして帰ってきた。

前作の大破壊から数十年。理想国家「千年王国」の樹立を待ち望む「メシア教」に統治されたトウキョウミレニアムから物語は始まる。記憶を失った主人公を中心に物語はいったいどのように進むのだろうか。

なにかと「不親切なゲーム」といわれてきた『女神転生』シリーズだが、今回は、初心者にも分かりやすいような「親切設計」がなされている。

まず、パーティの隊列が前衛、後衛の2段構えになった。これにより、役割分担がはっきりして、より戦略性の高い戦闘が可能になり、コマンド選択もウインドウボタンを採用することによってさらに使いやすくなった。

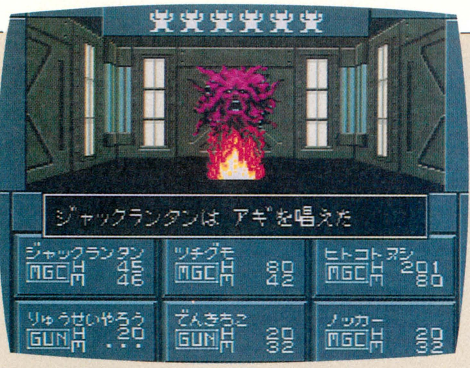
さらに、3Dダンジョンが苦手な人のために、マップ上にマーキングができるようになり、また、コンフィング機能の搭載により操作の設定を細かく変更することも可能になった。

グラフィックについても、2Dフィールド画面は、なまめ上から見下ろすタイプのクォータービュー画面に変わり、サイバーな感じが増すとともにより見やすくなっている。3Dダンジョンの画面も方向転換がスムーズになり、よりリアルに、見やすくなった。

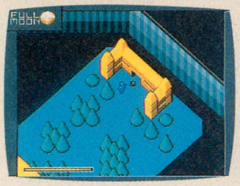
そして、『女神転生』シリーズ最大の魅力「悪魔合体」にも変更が加わる。詳細はまだ不明だが、「剣と悪魔」などの特殊合体も種類が増えているようだ。人間が、生命体と生命体を合体させて新たな生命体を誕生させるという禁断の遊戯がさらにグレードアップするわけだ。

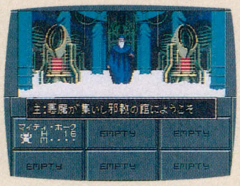
善や秩序を重んじる「ロウ」、悪や混沌を重視する「カオス」の立場の選びかたによって変わってくるストーリー展開も前作と同じで、自分がイベントごとに起こす行動や、質問に対する答えがストーリーをつくりあげていくのだ。善も悪も絶対ではありえない世界。新しい生命体をつくり出すという禁断の領域に足を踏み入れ、その世界にハマっていく感覚は不気味であり、そして快感でもあるのだ。

余談ではあるが、神や悪魔を扱った少々バチあたりなストーリーは、考え方によると少々怖い。前作でセーブを終えた後にゲームを中断すると「お休みの間、悪魔に肉体を乗っ取られぬようお気をつけて……」というセリフが出てきたが、深夜にこのセリフを見るとゾッとするものがあった。実際、開発をしているアトラスでも発売前にはスタッフ全員で神社にお祓いに行くそうだ。以前別の会社で、少々バチあたりなソフトをつくってお祓いをしなかったところ、スタッフが原因不明の病気に襲われたり、深夜に電源の切れているコンピュータが勝手に動くなど奇妙なことが起こったという話もきく。こんな配慮から、あいったメッセージを入れているのだろうから、気を抜かないでプレイしてほしい。



パワーアップしたグラフィック。背景の描き込み、魔法効果のグラフィック、画面に映しだされるキャラクター、どれをとっても美しく処理されている


2D画面も新しくなり、よりサイバーな雰囲気をかもし出している



邪教の館もパワーアップしている。どんな特殊合体が見られるか楽しみだ

SFC
スーパーファミスタ3
『ファミスタ』は永遠に不滅です！

●ナムコ●3月4日発売●¥8,800●スーパーファミコン●カートリッジ

もはや年末の恒例行事と化した感のある、定番野球ソフト『ファミスタ』シリーズの発売。昨年末は音沙汰がなく、淋しい想いをしたファンも多いと思う。

ところがどっこい、ナムコはやってくれました。ちょっと遅れたものの、やっぱり『ファミスタ』は帰ってきた！

もちろん、待たせただけあって、デキは上々。新しい機能も満載で間違いなくシリーズ最強。ファンも大満足ってヤツだ。

それではさっそく『3』のウリを紹介すると……。

まず第1に94年度版新データを採用していること。例年なら旧年(93年度)のデータになるところだが、今回はダテに発売を遅らせたワケじゃない。ストーブリーグで世間をアッと言わせた、西武秋山とダイエー佐々木・村田らの大トレード、落合・石嶺らのFAによる移籍もしっかりデータに反映されている。これにより、秋山VS工藤、落合VS今中といったテレビでも話題の対決がモニター上で実現！

次に、Jリーグ戦モードで白熱のペナントレースを展開することができ、しかも新しいお楽しみも入っていること。全16球団の中から2〜6球団を選んで（プレイヤー・COMのどちらでもOK）最長130試合のペナントレースを戦い抜く。と、これだけならば以前のファミスタと同じだが、『3』の新機軸として、ペナントレース時の個人成績がしっかり記録されるのである。打者なら打率・HR・打点、投手なら防御率・奪三振数が0からスタートして、試合中の結果に応じて刻々と変化。選手のデータを良くするも悪くするも全てキミの腕次第。優勝を目指すだけでなく、個人タイトル争いも楽しめるのだ。

さらに、チームエディットで理想のチームづくりも実現できる。ベースとなるチームを3球団の中から選び、新人を発掘して戦力を強化。しかも今回は選手を成長させることもできる！

成績に応じて打者なら1番と4番、投手ならセーブをあげた選手の基本パラメータがアップ。ガンガン成長させれば驚異的なスーパーチームをつくることも可能だ。でも、あまり成長させすぎると、FA宣言してチームからいなくなってしまう（芸が細かい！）。

これ以外にも豊富なオプション機能が設定されている。イニング数、走塁・守備のオート・マニュアルの変更はもちろん、今回は試合展開まで選べてしまう。「打撃戦」なら打高投低、「投手戦」なら投高打低、「白熱戦」ならノーマルな試合展開と好みに応じて調節できるのがウレシイ。また、エラーの設定も確率を3種類から選べる。これで、いままでのゲームバランスに不満を持っていたワガママなキミもOK。

……と、このほかにも選手の体型が3パターンに増加、音声合成の増加、回転キャッチやピッチャーのファインプレー、デーゲーム・ナイターの選択など、細かい点もパワーアップ。今回も楽しめることうけあいだ。



昨年末のデータを早くも採用。ここまでしてくれれば待ってたかいがあります。落合VS今中という話題の対決も可能。ゲームとは思えないタイムリーさだ！



選手のデータは成績によって変動。育ての要素もしっかり入っている



ただし、育てすぎるとFA宣言。脳天を割られるようなショックだ……

SFC

ジーコ監修の戦略的サッカーゲーム!

ジーコサッカー

●EAビクター●3月4日発売●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

昨年春のプロ化以来、Jリーグ人気に便乗してか、ゲーム業界でも、サッカー・ゲームの開発ラッシュたるや、まるで雨後のタケノコ状態であった。いや今年に入っても、その状態は続いているようだ。そんな中でも目につくのが、Jリーグの人気選手のキャラクターを前面に押し出したソフトたちである。

それらのうちのほとんどは、特定の選手の人気にあやかって売り上げを伸ばしていこうと、他の競合ソフトとの差別化をはかる意味でキャラクター起用していることは、容易に想像がつく。だが、そのうちどれだけのサッカー・ソフトが、差別化にみあうだけの、ゲーム自体の新しさを出しているだろうか。

今回発売される『ジーコサッカー』も、そんなキャラクターものの1本と思われるかもしれないが、世の中そう捨てたもんでもない。考えてほしい、仮にも、神様ジーコの名前をいただいたソフトが、ほかとなんら変わりのない内容であったら、ジーコ様に申しわけが立たないではないか。それに加えて、メーカーがオリジナリティあふれるスポーツゲームでは定評のあるEAビクターとくれば、ジーコファンならずとも、内容に期待がもてるというものだ。

さて、肝心のゲーム内容だが、簡単に言えば、このソフトが目指すのはただひとつ、"いかにして、より現実のサッカーに近づくか"なのである。サッカーそのものが市民権を得たいま、その魅力の本質が、個々のプレイヤーの技量以上に、チームそのものの持つ戦略性にあることは周知の事実だ。

『ジーコサッカー』は、その戦略性に目をつけ、よりリアルな"ゲームとしてのサッカー"を具現化させている。

具体的に、プレイヤーがなにをするかといえば、(ここがほかのサッカーゲームとは決定的に違うのだ!)キャラクターとは離れて存在するカーソルを動かし、任意の選手が次に何をするべきかという間接的な指示を出していくのだ。だから、実際の画面上では、ボールに接する選手がどこまでドリブルをしていったらいいのか、その地点をプレイヤー側が決定してやらなければいけない。そのためには「レーダー画面」と呼ばれる別画面上で、つねに全選手のリアルタイムな動きを把握していなくてはならないのだ。まさしく、プレイヤー自身が、アントラーズにおけるジーコになったつもりで、試合の流れを組み立てていくのである。

また、独立するカーソルを採用したことで、従来までは不可能だった、同時にふたり以上の選手をコントロールすることもできるようになった。そう書くと、なにかとても煩雑な作業が必要なように思うかもしれないが、慣れるまでに多少時間はかかるものの、基本的にはボタンひとつの簡単操作なので、とくにツラさを感じさせないところも評価したい。巷のサッカーファンにこそ、一度はプレイしてほしいソフトである。



戦略としてのサッカーを堪能できるゲーム。あのジーコが監修したとあって本格的なつくりだ



メンバーに的確な指示を出すのがプレイヤーの仕事。まさに"司令塔"だ



ゲームモードは4種類。世界の強豪と戦う「EAカップ」がおススメ

SFC

ロックマンの新たな戦場はサッカー場だ

ロックマンズサッカー

●カプコン●3月発売予定●¥9,000●スーパーファミコン●カートリッジ

巷で、サッカーゲームが氾濫している今日この頃、また新たなサッカーゲームが誕生した。どの選手のゲームかって? カプコンの顔、ロックマンですよ。任天堂のマリオ、セガのソニックと並ぶデジタルヒーロー、ロックマンが、ついにサッカー界に殴り込んだ。FC版『ロックマン1〜4』とGB版『ロックマンワールド』に登場したキャラの中から20人が出演。各キャラがゲーム中に使っていた必殺技も必殺シュートとして登場するのでシリーズファンには、出血大サービスといった感じだ。

1チーム8人でプレーする以外は、基本的にサッカールールと変わらない。しかし、ただのキャラクターサッカーゲームに収まらず、フォーメーション、メンバー、ポジションなどのサッカーゲーム特有の戦略性も備え、さらに、"あの敵にはどのキャラの攻撃が有効か"を考えたメンバー設定、ポジション設定などのロックマンキャラ独特の戦略性も備わっている。仲間になったボスキャラの特性をよく考えて、ポジションをセレクトしてほしい。

各キャラクター特有の必殺技は、各キャラクターの属性に対して有効性があり、さらに、1ゲーム中2回までしか必殺シュートを使うことができない。だから、必殺技ばかりに頼ったゲーム展開ではなく、通常技のボレーシュートやオーバーヘッドキックなどで点数を取るのがメインになってくる。タイミングによって簡単に出せる通常技がエキサイティングな試合展開の重要な要素になるのだ。

各キャラクターの性格が出ているシュート後のリアクションも、かわいかったり、ユニークだったりして、なかなかいい演出だ(個人的にはブルースのキザなポーズが気に入っている)。

『ロックマン』シリーズでは、ボスキャラクターに勝つとそのキャラクターの武器を手に入れることができたが、『ロックマンズサッカー』では、試合に勝つと敵チームのキャラクターがひとりこちらのチームに入ってくる。それによってチームは徐々にレベルアップしていくのだ。

各キャラクターもひとりひとりが、かつて知っている奴らばかりなので感情移入の度合いも高く、設定をよく知っていればさらに楽しくプレイできるだろう。

かつて敵だったキャラクターが味方になり、Dr.ワイリーの"サッカー場を狙う"真の理由に迫るストーリーは、まるでサッカーを題材にしたアクションRPGのようだ。

最近は、各メーカーでシリーズ化されているゲームキャラクターが、別のジャンルのゲームに進出するのが多くなってきているが、ジャンルが変わってもかつて知っていたお気に入りのキャラクターを使って遊べるのはやはり楽しい。ついでに次回作への期待も膨らむというものだ。

ロックマンの戦いの場は、次はどこに行くのだろうか。あっと驚く展開に期待したい。


ロックマンのオーバーヘッドキック。こんな技が簡単な操作で出せてしまうので、エキサイティングな試合展開が期待できる



選べるフィールドは、12ステージ。登場キャラの総数は20人以上だ


各必殺シュートは、1試合2回まで。チャンスを見のがすな

SFC

ギャル格闘ゲーを蹴散らす渋い快作

マッスルボマー

●カプコン●今春発売予定●¥9,980●スーパーファミコン●カートリッジ

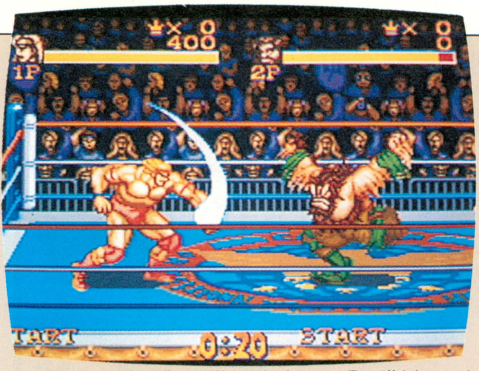
最近の格闘ゲームでは、『ストII』の“春麗”以降、必ずといっていいほど女性キャラが登場して花を添えている。いや、花を添えるどころか、すでに主人公キャラを喰ってひとり歩きしはじめ、使用される頻度は主人公キャラよりも高いのではないだろうか、と思うほどの活躍ぶりだ。確かに勝ったときに胸をプルプル震わせたり、色っぽい姿で倒される所は見ていて嬉しいが、場合によっては圧倒的に強いキャラになってしまっているのを見ると、何か理不尽なものを感じざるを得ない。最近では、入れ歯を飛ばすバーさんまで現われて猛威を振るう始末だ。（単に自分が弱いだけという噂もあるが）本来、格闘技とは男の世界だったのではなかろうか。そんな疑問をもっているときに登場したアーケードゲーム『マッスルボマー』。プレイしてみると、「なんて男臭いゲームなんだろう」と思ってしまった。

登場キャラは、すべて筋肉モリモリ、いつもしかめっ面をしている屈強の男ばかり。さらに登場キャラ10人のうち5人は、「おやじ面」の男なのである。猿を連れて、ただ駄々をこねるだけのような技を持った髭面の男や、コーナー上で筋肉パフォーマンスの競演（これをやると攻撃力があがる）派手に着飾ったデブ男、やたらとぐるぐる回っているオヤジ。ほかの格闘ゲームがだんだんスマートにまとまってきている中、女性キャラを寄せつけない独特の汗臭さを感じるゲームであった。唯一登場する女性キャラクターは、「ファイナルファイト」でおなじみのハガー市長の娘だが、ハガーが勝利したときにのみリングに登場するという、まさに「添え物の花」的存在に徹していて、男を立てたゲームを、より確固たるものにしているように見える。

今回、SFCに移植するにあたって、大きな変更点はとくにないが、挙げるとすれば、キャラクター選択画面の各キャラクターの顔つきが変わったことだ。AC版ではイメージイラストのみだった『北斗の拳』の原哲夫氏が、今回ゲームのキャラクターデザインに加わり、実際に動いているキャラクターも原氏のデザインによるものなので、全体の雰囲気がさらに「男の渋み」っぽくなった。また、別売りのマルチプレイヤー5を使えば、AC版と同様にチームバトルロイヤルで4人同時プレイもでき、AC版からのファンには嬉しいかぎりだ。

『ストII』で培われたキャラクターの動きと、24メガを駆使した大容量でつくられたこの『マッスルボマー』。必殺技が派手にキマリ、各キャラクターの身長差やスピード、クセなどいままでのプロレスゲームではあいまいにしか表現されなかった部分もしっかりと表現された、魅力的なソフトだ。

オーソドックスなプロレスゲームや女の強い格闘ゲームに物足りなさを感じた人、プロレスに『ストII』ノリを求める人には、ぜひおすすめする。



キャラが大きいので迫力満点。必殺技も派手に決まって、見てて飽きない。これぞまさしくプロレス版「ストII」だ



アーケードと比べて、顔つきが「北斗の拳」しているのがわかるだろうか



カプコンおなじみの必殺技「ダブルラリアット」が炸裂

SFC

ボードゲームの名作、続編登場

いただきストリート2

ネオンサインはバラ色に

●エニックス●発売中●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

コンピュータゲームにおけるボードゲームのデザインには難しいものがある。

理由はふたつ。まず第一に、ゲームシステムをよほど練ったものにしなければいけないこと。ボードゲームでは、どんなにグラフィックや、サウンドに凝ろうとも、そのソフトの売りにはならないからである。ボードゲームの命は、ゲームシステムそのものであり、グラフィックやサウンドはおまけに過ぎない。極論を言えば、ゲームシステムさえ優れていれば、グラフィックは点と線だけでもかまわないのである。

第二の理由は、ボードゲームは本来、多人数で遊ぶものということである。各人の性格を反映したプレイや、人間同士の微妙な駆け引きが、ボードゲームの持つ本来の醍醐味なのだ。しかし、コンピュータゲームは基本的にはひとりで遊ぶものである。いかにしてコンピュータの操るキャラクターに、人間のプレイヤーと同じような、複雑で高度な判断や、性格の癖のようなものを再現できるかどうかが勝負の分かれ目なのである。

そこでこの「いただきストリート2」だが、以上に上げたふたつの点を、かなりの部分でクリアしている。

まず第一の問題点であるゲームシステムであるが、FC版で評価の高かった前作のシステムをほぼ引き継いだものとなっている。ダイスを振ってマップ上を進み、物件を買っていくという、いわゆるモノポリータイプのゲームシステムであるが、往々にしてランダムダイスの運一発勝負で、ゲームの序盤戦に勝敗が決してしまう傾向のあるこのシステムの欠点を、株式の売買や、他人の土地をその5倍の値段で買えるというシステムの導入により回避している。

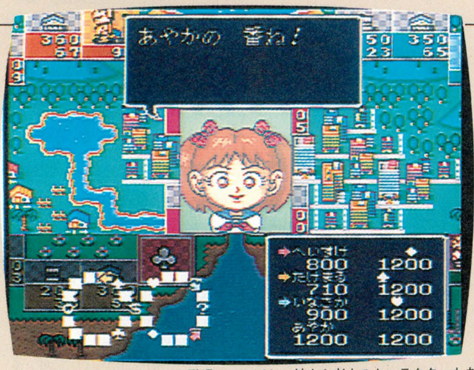
第二の問題点であるコンピュータキャラクターの個性については、15人ものキャラクターを用意することによって、多彩なライバル達の存在をつくり出している。

15人のキャラクターの中には、かわいい女の子や、熱血青年、マザコン男などまでおり、かなり個性的なものとなっている。

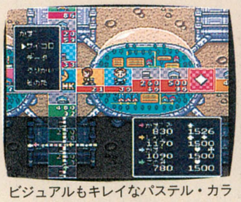
またコンピュータゲームならではの工夫としては、通常のボードゲームでは表現の難しい、立体的な階層構造のマップの存在がある。

これらのさまざまな工夫や気配りがあってはじめて、コンピュータゲームにおけるボードゲームというジャンルの存在が意味を持つようになるのである。安易につくられた退屈なボードゲームの多いなか、「いただきストリート2」は、ひと際その存在を輝かせている。

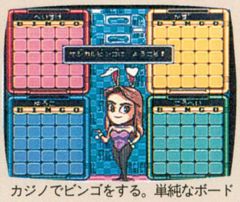
このゲームの原作は、『ドラクエ』シリーズなどで有名な、堀井雄二氏である。堀井氏はコンピュータゲーム創世期から、その開発に携わっており、コンピュータゲームの持つ利点も弱点も熟知しているのであろう。そういった理解のうえでつくられたこのソフト、一度はプレイしてみる価値がある。



かわいい女の子キャラクターも登場。このほか、外人や老人のキャラクターもある。とくに老人キャラはゲーム中に含蓄のあるお言葉を吐いてくれて笑える



ビジュアルもキレイなパステル・カラー。娯楽作品の基本を押さえている



カジノでビンゴをする。単純なボードゲームに終わっていない点がいい

SFC

アクションゲームの新境地を開いた快作
ザ・キングオブドラゴンズ

●カプコン●3月4日発売予定●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ



とにかくデカいボスキャラとの迫力のある戦闘が繰り広げられる。敵の攻撃パターンを読んで、うまくスキを突かないと大ダメージをくってしまう



5人のキャラクターから自分にあったキャラをセレクトしよう



途中にある宝箱の中には、アイテムが隠されている。忘れずに取ろう

RPGをプレイしていると、敵キャラとの戦いは静止画面のみなので、敵の大きさや動きなどは、いったいどんなものなのだろうかと疑問に思うことがよくある。数字の上ではとにかく強いが、動かないし、大きさが分からないので強いという実感がイマイチわかない。それは、制約されたゲームの世界だから仕方がないとしても、実際に動いている姿を見たいと思うのもまた事実だ。今後のRPGがどう変わるかも、この課題をクリアーするか否かにかかっているともいえるだろう。

『ザ・キングオブドラゴンズ』でそういった問題がクリアされたとまではいえないが、少なくとも「動いてる敵キャラが見たい」という願望がかなり満たされたと思える。静止画面でしかお目にかかれなかった敵キャラが武器を振りかざし、炎を吐き襲いかかってくる。別に目新しいゲーム形式であるわけではないのだが、ファンタジーの世界をサイドスクロールのアクションゲームにしただけで、今までにない驚きがあった。実際に攻撃する爽快感も動いている敵が相手のほうが気持ちがいい。アクションゲームだから表現できる、各ステージのボスキャラのリアルな動きは圧巻だ。

5人のキャラクターからひとりのキャラクターを選択し、ゲームを進め、敵を倒し、経験値が溜まればレベルアップする。レベルが上がれば攻撃のグラフィックもどんどん派手になって、レベル上げをするのも楽しくなってくる。ふたり同時プレイでは違うキャラクター同士ならお互い足りない部分を補いながらプレイでき、ふたりパーティでゲームを進めるのとなんら変わりはない。途中で手に入れるアイテムにより、さらに強い敵を倒すこともできるようになる。謎解きがないだけで、これもいわゆるアクションRPGといえるだろう。ドラゴンなどとの戦いは、敵が巨大なので首から上しか映らない。プレイしているとき、人間とドラゴンの戦いは、こんな感じになるのだろうと実感も湧いてくる。

ただ難点をいえば、ちょっと敵が強すぎて、ノーコンティニュークリアーは無理ではないかと思うことと、ストーリーに奥行きがないため少々物足りない印象が残ってしまうことだろう。しかし、完成度は一級品だ。

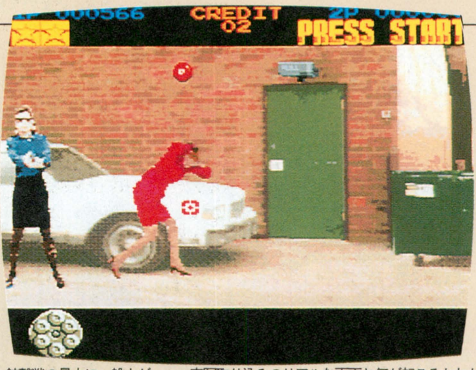
最近では、オーソドックスな分野となったサイドスクロールのアクションゲーム。各社で研究を重ね、さまざまな世界観を持ち、さまざまな仕掛けを駆使しなければ、ユーザーにすぐに飽きられてしまう。これからは、いったいどんな差別化がみられるのだろうか。

『ザ・キングオブドラゴンズ』のグラフィックのクオリティを保持したままのアクションRPGが誕生したなら、どうだろうか。謎あり、ダンジョンあり、会話あり、リアルなアクションもあるアクションRPGが現われるのも、そう先のことではないだろう。

SFC

ヴァーチャルな刑事ごっこを体験
リーサルエンフォーサーズ

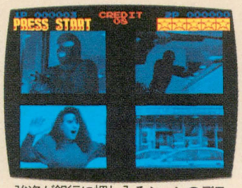
●コナミ●3月11日発売予定●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ



銃撃戦の最中に一般人が……。実写取り込みのリアルな画面と何が起こるかわからない緊張感。まるで、刑事ドラマの主人公になったような感覚だ



ステージ1は、銀行強盗の現場で銃撃戦。よく狙って撃て！



強盗が銀行に押し入るシーンのデモ。いやがおうにも緊張がみなぎる

子供のころ、銀玉鉄砲を片手に刑事ごっこを楽しんだ世代といえば、今何歳くらいの人たちだろうか。小さい頃は、よく大きな団地の敷地の中や公園で、日がかげるまで刑事ごっこに明け暮れていたものだ。ゲーセンでこのゲームをプレイしていて、なんとなくそんな昔のことを思い出した。

あの頃の刑事ドラマの魅力はやはり銃撃戦にあったと思う。最近の刑事モノといえば捜査がメインになったヒューマニズムにあふれたものが多く、それはそれでおもしろいのだが、なんとなく物足りない。『あぶない刑事』以後そうした銃撃戦がメインの刑事ドラマは、ほとんど姿を見せなくなってしまった。

しかし、最初にアーケードに登場したこのゲームは、まるで自分が古典的な刑事ドラマの主人公になったかのごとく楽しめた。まさしく銃撃戦ファン待望のガンシューティングゲームだと思う。ゲーム自体は、ゲーセンによくあるガンシューティングゲームとなんら変わりはないが、実写取り込み画面によるリアルな画面構成、現われた人間が犯人か一般人か見極めなければならない判断力、リボルバー型のプレイ用銃などが、銃撃戦ファンの心を熱くさせ百円玉をどんどんつぎ込ませていた。

今回は家庭用機にこの〝熱い〟ガンシューティングゲームが登場。しかもSFCで気軽にプレイできるのだから、ファンにはうれしいかぎりだ。SFC版はSFCのコントローラーと付属の専用ガン「MODEL 510」でプレイできる。やはり、ここは専用ガンを使用してプレイしたいものだ。そして、ゲーセンで体験したあの臨場感を、ぜひまた味わってみたい。

また、ステージもアーケードと同様で、練習モードをはじめ銀行、中華街、空港などの各ステージやステージクリア後の点数によって与えられる称号もしっかり再現。基本的には、アーケードとなんら変わりはないわけである。

では、何が違うのか？　それは自宅でプレイできることだ。自宅だったら周りの視線を気にせずに刑事ごっこにいそしむことができる。ひとりで『ダーティーハリー』ごっこを楽しんでもいいし、2プレイの専用ガンを購入して友人と『リーサルウエポン』ごっこや『あぶ刑事』ごっこを楽しんでもいい。どんなに白熱しても個室の中なら大丈夫。そのうえに何度もプレイできるから、メキメキ腕をあげる、なんてことも可能だ。

最近ではガンマニアも〝サバイバルゲーム〟などで戦争ごっこを楽しんでいるようだが、このソフトを買ってしまえば、ワザワザ富士山麓まで行く必要もなし。と、いうのは大げさかもしれないが、とにかく手にしたときから銃撃戦と、刑事ごっこの快感を得ることができるのだ。最近、コンシューマーでもガンシューティングゲームの発売が多くなってきているが、その中でも、このソフトはもっともヴァーチャルな1本といえよう。

SFC

わがまま気ままのニャンコ達が大集合!
あさめしまえにゃんこ

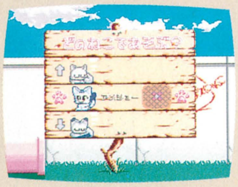
●ザムス●発売中●¥8，800●スーパーファミコン●カートリッジ



にゃんこたちが大活躍するオセロゲーム。運にかなり左右されるが、難しい技がないぶんどんな人でもチャレンジできる。にゃんこの気まぐれな行動もおかしい



「ねこパンチ」「ねこキック」など、にゃんこのワザでバトルする



にゃんこの種類は4種類。それぞれクセがあるので要注意!

キャラクターのかわいいゲームは「女・子供」ゲーと言われがちだけど、実際には男の子がかわいいゲームをプレイするのが照れくさいだけで、バカにしたモンじゃない作品が多い。この『あさめしまえにゃんこ』にしてもそうだ。

ひと言でいうなら「オセロに運をくっつけた」ようなゲーム。白黒の駒の代わりにネコを置いていくのだ。駒となったにゃんこたちは、いつものように勝手気まま。時間が経つと眠り始めてなんの役にも立たなくなるヤツや、退屈してフラフラ遊びに出かけてしまうヤツもいる。いつどんなときに行動を起こすかわからないというワケ。これだけでも、プレイヤーは十分にゃんこたちに振り回されるというのに、もうひとつ運の大きく絡む要素がある。自分のにゃんこを置いた後にバトルが始まるのだ。バトル相手の敵にゃんこについては、「コイツが自分のにゃんこになればいいな」と思うヤツを選ぶことができる。言いかえれば、すでに置かれた敵の駒を自分のモノにするには、はさんで引っくり返す方法と、バトルで勝つ方法があるということ。バトルで自分のモノにしたにゃんこがはさんだ敵にゃんこは、当然自分のモノとなる。ただし、はさめるにゃんこがいないときは置くこともバトルもできない、1回休みだ。

バトルの勝敗も、これまた運が左右する。にゃんこのバトル技「ねこパンチ」「ねこキック」「ねこっとび」の中から、どの技で戦うかを選ぶ。これはジャンケンと同じルールで、パンチはキックに、キックはねこっとびに、ねこっとびはパンチに勝つ。

このゲームに登場するにゃんこは4種類。アメリカン・ショートヘア(通称アメショー)、ペルシャ、ミケ、アビシニアン(通称アビ)。いずれも個性的で、バトル相手を決めるときに違いを見せる。どのにゃんこを選ぶかで、戦術も変わってくる。

オセロとジャンケン、そしてにゃんこの気まぐれが合体したこのゲーム、ルールがわかりやすいからだれでも気軽に遊べるのだ。

また、運の良し悪しが勝負に深くかかわってくるから、たとえばオセロ名人と小学生だって対等に戦うことができる。勝っても負けても、にゃんこたちの愛らしいしぐさを見ていると、不思議と肩から力が抜け、楽しい気分にしてくれるのだ。ひとりぼっちで淋しい時もにゃんこを見ていれば、心がほんわか温かくなってくるのでは? 時々「小動物虐待」のニュースを目にするけれど、そんな殺伐とした気分の人たちにはとくにおススメしたい。

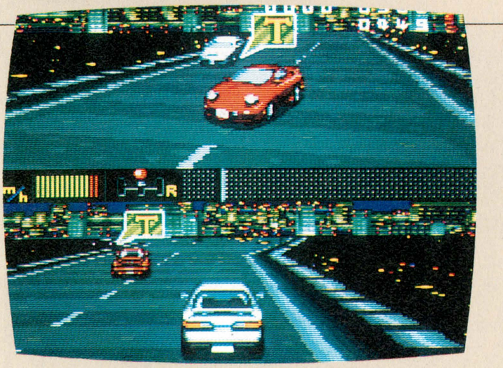
ひとりでプレイするのもいいけれど、ワイワイ遊ぶのもまたいい。アクションゲームに飽きた人、RPGに疲れた人は軽い頭の体操のつもりでプレイしてみてはいかがだろう。

『あさめしまえにゃんこ』はひとりで、皆で、ゆっくりゆったり遊べるソフトなのだ。

SFC

土屋圭市のテクニックを盗め
首都高バトル94 ドリフトキング土屋圭市&坂東正明

●ビーピーエス●5月27日発売予定●価格未定●スーパーファミコン●カートリッジ



首都高が舞台。美しい夜景を横目に突っ走るリアルな公道レースだ。2分割の上の画面ではドリフトする自分のドライビング・フォームも再現される



F1カーではなく、巷で人気の車を自由にカラーリングして楽しもう



1対1が基本型。つぎつぎに現われるライバルを倒してキングを目指せ

ひところのF1ブームもすっかり沈静化し、セナだ、中嶋だのレースゲーム・ラッシュもひと段落といった昨今、ゲームセンターでの話題も、もっぱらGPモノからよりリアルな公道モノ、すなわち『リッジレーサー』あたりに完全に移行したかのようだ。

そこで。あのビーピーエスのスノーボーダー松方氏が『これこそレースゲームの新しいスタンダードです!!』と絶対の自信を持ってお届けするのがこれ。

首都高を舞台に、ベテラン・カーレーサー〝ドリキン〟こと土屋圭市氏の代名詞ともいえる〝ドリフト走行〟が存分に楽しめる公道レースの決定版。もちろん土屋氏自身もメインキャラクターとして登場している。ゲームモードは3通り。

シナリオモードでは、ストーリー展開にしたがってチューンナップしたり上位車種に乗り換えたりしながら、次々に現われるライバルとバトルを繰り広げていく、というもの。ワインディングコース、首都高、ジムカーナ、日光サーキットと勝ち進んでいけば、最後にはCOM土屋氏との決戦も待っている。

VSバトルモードでは上下2分割画面で対戦、またプラクティスモードでは、テスト走行やタイムアタックもできる。

F1レースとは違い、ここでは1対1がレースの基本形。途中で出現するバンをかわしながら、心ゆくまでバトルが楽しめる。GT-R、RX-7、スープラ、シルビアなど、カーマニアに大人気の車に似た4台のなかから自分の車を決める。カラーリングも自由だ。

ポイントはもちろん、ドリフト走行。コーナリングの際、アクセルを押しこんだままブレーキングすることでテールをスライドさせるこの技、慣れるまでは力加減が難しいが、プラクティスモードで繰り返し練習してマスターしたいところ。

——なかなかうまくドリフトしてくれないんです。

「ブレーキのタイミングが悪いんです」

——ドリフトができても、すぐに路肩に乗り上げちゃうんですが……。

「アクセルワークも甘いな」

——どんどん置いていかれるんですが……。

「ドリフトばかりしてるからです」

はあ。すいません。

つまりこのドリフト、いかに効果的に使うかが勝負の決め手。ここぞというコーナーで完璧に決めたい。

1Pプレイの場合、2分割画面の上段には、コーナーごとに置かれたカメラからの映像が同時に映し出される。ドリフトですべっていくところなんぞ迫力満点。だが下段でコーナリング中に、どうやって見るの?

「慣れれば見れますよ」

ま、そりゃそうです。

とにかく。リアルな走りが自慢のこのゲームで、首都高バトルを疑似体験しよう。

モナコやスズカにはもう飽きたしね。

SFC

新ビジュアルのバスケットゲームが誕生

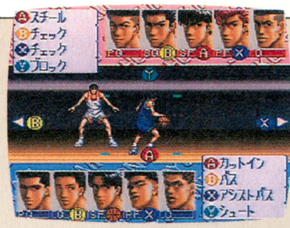
テレビアニメ スラムダンク

●バンダイ●今春発売予定●¥9、800（予価）●スーパーファミコン●カートリッジ

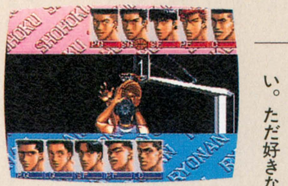
ちょっと前までのスポーツマンガといえば、大きな夢に向かう「努力、根性、勝利」のストーリーがほとんどだった。しかし、時代が変わればスポーツマンガも変わる。その顕著な例が、週刊少年ジャンプ連載のマンガ『スラムダンク』といえよう。

宿命でもなければ、夢でもない。ただ好きな女の子に好かれるための手段としてバスケをしているだけのストーリーなのだが、不思議な魅力を感じさせるマンガであった。

そのマンガがSFCに登場するのだが、こちらも今までのバスケゲームとはまったく違った「リアルタイムコマンド選択システム」を採用している。アクションを損なわず、コマンドを選択して試合を進める形式は、「アクションアドベンチャーゲーム」と呼んでもいいかもしれない。この新しいシステムを導入したソフトは、スポーツマンガの方向性を変えた原作と同様にスポーツゲームの革命児になれるのではないだろうか。



コマンドの横にあるボタンを押せば、ゲームが進むので、スピーディな試合が展開される


ボタンを押した後、リアルなビジュアルシーンに変わる

SFC

サイバーパンクアクションRPG登場

SHADOW RUN

●データイースト●3月25日発売●¥9、800●スーパーファミコン●カートリッジ

アメリカで大ヒットしたテーブルトークRPGがSFCに登場。サイボーグ、魔法使い、デミヒューマン（オーク、ゴブリンetc）の混在する2050年のアメリカを舞台に、記憶を失った主人公「ジェイク」が自分自身の記憶を探すストーリーだ。全体を覆う暗い雰囲気と緊張感、主人公のもつ宿命、暗躍する謎の組織。まるで映画を観るようにズブズブとゲームの世界にはまってしまう。アクションRPGといえばファンタジー世界のものばかりで少々物足りなくなっていたときだったので、新鮮な驚きがあった。キャラクターが小さくて、少々プレイしにくい感じもするが、そこがまたアメリカ製のゲームっぽいし、慣れてくればそんなに違和感も感じないでゲームを進められる。

意外とこんなソフトを待っていたユーザーが多かったのではないだろうか。ほかのメーカーからも変わった世界観のゲームがどんどん出ることを望みたい。


映画『ブレードランナー』を彷彿させる世界観。主人公は、自分の記憶を取り戻せるのか



会話シーンも映画の字幕を読むよう。

SFC

個性あふれるコットンのシューティング

メルヘンアドベンチャー コットン100%

●データム・ポリスター●4月22日発売予定●¥9、300●スーパーファミコン●カートリッジ

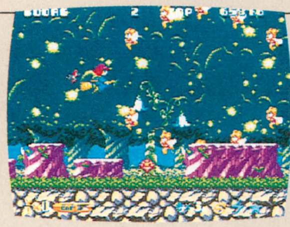
大人気のアーケード・ゲーム『コットン』が、100パーセントパワーアップし、オリジナル・シューティングゲームとなって帰ってきた。しかもアーケード版の続編としてだ。

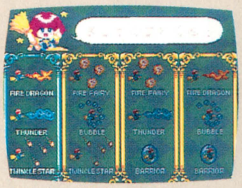
オリジナルとはいえ、ファンにとって嬉しいのはアーケード同様、いやそれ以上に、コットンのお喋りが増えていることだろう。あの名台詞「ひぇー」や、「いっくぽーん」も、もちろん健在だ。

魔法の種類も増え、オプションの妖精のフォーメーションが選択できるなど、改良点も多いが、原作のイメージが壊されることはなく、ファンにとっては十分納得のいく仕上がり。

慣れないうちは、背景とキャラの区別がつきにくい点が気にかかるが、メルヘンタッチの世界は、一度ハマると病みつきになることうけあいだ。

また、初回特典として、声優由口貴恵の歌うミニCDがつくのも見のがせない。音楽とともに楽しめるソフトだ。


原作の世界を壊すことなくシューティングゲームとしてリニューアル!


魔法の種類も増えた。妖精のフォーメーションも選択できる

SFC

おちゃめな動物パズルゲーム

あらいぐまラスカル

●メサイヤ●3月25日発売●¥8、900●スーパーファミコン●カートリッジ

人気アニメ『あらいぐまラスカル』のラスカルを主人公にしたパズルゲーム。ブロック崩しの要領で、6種類のキューブのうち、同タイプのキューブをタテかヨコに3個以上並べ、キューブを消していく。ただし、キューブを積み上げるためには十字ボタンとABボタンを駆使してラスカルを操作しなくてはならず、これが意外にむずかしい。動作のたびにラスカルが「ミュー」と鳴いたり、キューブをせっせと運んでくるのがリスだったりと、かわいらしさもじゅうぶんだ。

また、ふたり同時プレーも可能で、パズルのほかに障害物競争などのレースゲームも組み込まれている。

ゲームの構造は単純だが、あの『テトリス』にはまったことのある人なら夢中になってしまうはず。各ステージのビジュアルが"ラスカルと過ごした季節"という設定で、春、夏、秋、冬と移り変わるというのも泣かせる。



ラスカルがとんだりはねたり……ファンシー度いっぱいのアクションパズルだ



キューブの中にはリンゴやブドウなどラスカルの好物が詰まっている

SFC

大人の雰囲気で、ビリヤード
サイドポケット

●データイースト●3月18日発売●¥8,500●スーパーファミコン●カートリッジ

86年にアーケードに登場し、その後ファミコン、ゲームボーイ、メガドライブなどに移植され、いまやビリヤードゲームの定番となった感のある『サイドポケット』が、スーパーファミコンで発売される。

ゲームのモードは4つ。ひとつ目は、アメリカ大陸を舞台にビリヤード修行の旅をするというストーリーモード。ふたつ目は、2P対戦のポケットゲーム。3つ目は、街のビリヤード屋でもおなじみの、2P対戦9ボール。そして4つ目は、障害物を避けながら球を入れていくトリックゲームだ。

この中で、あまり一般的でないものにトリックゲームがある。トリックゲームの楽しさは、通常のビリヤードとは違い、球を突く角度や、位置、力加減などを考えて遊ぶ、パズル的な楽しさである。

渋く落ち着いた感じのBGMとグラフィックが、アダルトな雰囲気を持つビリーヤードというゲームによく似合っている。


アメリカを舞台にビリヤード修行をするという「ハスラー」ばりのストーリー


目玉はトリックゲーム。パズル感覚で解いていく楽しいモードだ。

SFC

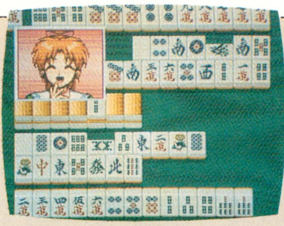
麻雀で勝って、美少女とデート
スーパーリアル麻雀PⅣ

●セタ●3月上旬発売●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

ゲームセンターで高い人気を誇る美少女物の麻雀ゲーム。その麻雀ゲームの中でも、女の子のグラフィックの可愛さで、熱い支持を受け、シリーズを重ねている『スーパーリアル麻雀』がスーパーファミコンに登場する。

ゲーム内容は、ゲームセンターでおなじみの、ふたり打ち麻雀で美少女と対戦し、勝てばデートに誘えるというもの。家庭用ゲーム機というハードの制約上、露出度のほうはアーケード版に比べて控え目になっているが、女の子の可愛さは保証つき。それより何より、ゲームセンターでの大人の密かなお楽しみであった、美少女物の麻雀ゲームが自宅でも遊べるようになったのには驚いた。

登場する女の子は、中学生の愛菜、高校生の悠、大学生の香織の3姉妹。いずれも特上の美少女である彼女たちだが、なかなか手強くて、簡単には勝たせてもらえない。頑張って、彼女たちとのデートを勝ち取ろう。


ゲーセンで人気の美少女麻雀ゲームが、家庭用機でも手軽に楽しめるようになった


意外に手強い女のコたち。なめてかかるとなかなか勝たせてくれないゾ

SFC

4人の冒険者たちの物語
メルファンドストーリーズ

●アスキー●3月下旬発売●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

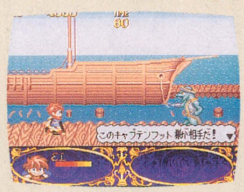
人間と妖精が共存する国メルファンド。永久に平和であると思われたこの国も、現在では、前の王を暗殺して権力を握った狂王ノモルワの圧政の下に苦しんでいた。そのメルファンドにある日、4人の旅人を乗せた船が辿り着いた。4人の旅人たちは、それぞれの思いを胸に秘めながら、狂王ノモルワを倒す旅に出るのであった。

そんなストーリーで始まるファンタジーアクションゲームがこの『メルファンドストーリーズ』である。

プレイヤーが操れるキャラクターは、前王の忘れ形見で戦士でもあるエル、ノモルワの娘であり、鞭使いでもある盗賊のノーラなどの4人。各キャラクターの能力は、それぞれ違い、プレイヤーにあったものを選べる。いくつかあるイベントも楽しい。プレイヤーを待ち受けている、凶悪な魔物や、数々のトラップ。さまざまな人々との出会いを重ねて、狂王ノモルワを倒す日まで、4人の旅は続くのである。



キャラは4人の中から自由に選べる。攻撃にはそれぞれのキャラがもっている武器を使う


ボスキャラと対戦するときにはイベントも発生する

SFC

サッカーゲーム界のジュビロ磐田
Jリーグスーパーサッカー

●ハドソン●3月25日発売●¥9,500●スーパーファミコン●カートリッジ

サッカーゲームが数ある中、『Jリーグスーパーサッカー』は後発だけあって、さすがに内容が充実している。

Jリーグ全チーム・選手が実名で登場するのはもちろん、今年から参加するベルマーレ平塚やジュビロ磐田もしっかり登場。

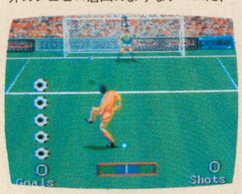
エディットモードでは、フォーメーションやメンバーはもちろん、選手の能力パラメータまで変更可能。

さらに、天候や風向き、フィールドコンディションまでも設定できるという凝りよう。

リーグ戦モードでは、実際のJリーグと同様、ファースト・セカンドステージに分かれていて、優勝すればチャンピオンシップで日本一を賭けて戦う。また、オールスター戦やプレシーズンマッチもちゃんとあるぞ。

そして最大のウリは、マルチビューの採用。ゲーム画面をサイド・トップ・フラットの3つの視点から選べるもので、アングルによって違った感覚でプレーできるのだ。


後発ながらグングン追い上げる、まるでゲーム界のジュビロ磐田のようなゲームだ！


迫力のPKシーン。3つの視点からマルチ・ビューで見ることができる

SFC

ファミスタの強力なライバル出現！

実況パワフルプロ野球'94

●コナミ●3月11日発売●¥9、000●スーパーファミコン●カートリッジ

このソフトには、野球ゲームの新たなスタイルを、というコナミの意欲がひしひしと感じられる。



実在12球団の選手データがギッシリつまっている。ファミスタの強力なライバルだ



合成音声で実況放送が入る点もユニーク。声優にはスポーツ・アナを起用

最大の特徴は、左右だけでなく、高低の概念をとりいれたピッチング&バッティング。カーソルを使って、投手なら投げるコースを、打者ならミートのポイントを自在に設定できる。

これにより、ど真ん中からボールふたつぶん外の速球や、内角低めいっぱいからボールになるカーブなど緻密なピッチングが楽しめるし、打者にしても、ボールのどこを叩いたかによって打球の飛び方が違うので、リアルなバッティング感覚を体験することができる。

また、音声合成の豊富さも魅力。「実況」の名にふさわしく「打った〜、これは大きい。見送った。ホームラン！」といった感じで、試合を盛り上げる。

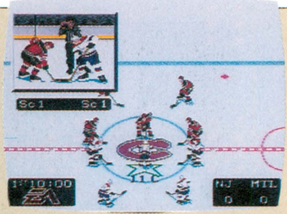
ほかにも、あらかじめ設定されたシチュエーションをクリアするシナリオモードもあるなど、いろいろ楽しめる1本だ。

SFC

ファン大満足のアイスホッケーの決定版

NHLプロホッケー'94

●EAビクター●4月8日発売予定●¥8、900●スーパーファミコン●カートリッジ



NHL全26チームの選手がなんと顔写真入りで登場。ホッケーファンも文句ナシのこだわり！



TV中継と同じく、いつでも直前のプレイを再生してくれる

アイスホッケーにこだわりまくった、といえる1本。

NHL（国際プロホッケー連盟）の許諾を受け、NHL全26チームの全選手が顔写真入りの実名で登場。選手データも実際の成績に基づいている。このデータの細かさはハンパじゃない。

プレイモードも、通常のリーグ戦のほかに、プレイオフと呼ばれるトーナメント戦や、シュートアウトという、キーパーとシューターが1対1で戦うものもある。

本編のほうも、簡単な操作で多彩なプレイができ、NHL公式ルールにのっとったジャッジやライン交代のシステムもあり、かなり本格的なプレイが楽しめる。個人・チームのプレイデータの記録もバッチリ。

加えて、インスタントリプレー機能があり、いつでもどこでも、直前の場面をVTRのように再生してくれるのだ。

また、マルチタップをつなげば、最大5人まで同時プレイができるのも楽しい。

SFC

ストーリー重視の親切設計人間派RPG

天使の詩 〜白き翼の祈り〜

●日本テレネット●今春発売予定●価格未定●スーパーファミコン●カートリッジ



恋愛を中心にした人間ドラマがメイン・ストーリーという異色のRPG。大人にも受けている



ゲーム内の世界は「天上界」「地上界」「地底界」の三界で構成されている

過去2作が、PCエンジン版で好評だったシリーズが、スーパーファミコンに土俵を変えて登場だ。

前作でも人気を呼んだシナリオ・コンセプトは、ズバリ恋愛を中心にした人間ドラマ。比較的高い年齢層に、多くの支持を受けている。

ゲーム・シナリオは、かなりユーザーフレンドリーで、ストーリー進行を妨げる、無意味なレベルアップを排除するため、ボスキャラ自身のレベルを主人公レベルに合わせてくれるなど自動的にレベルを調節する機能が随所に働いている。そのため、プレイヤーは純粋にドラマに集中することができるようになった。

戦闘場面でも、魔物と交渉次第で友好関係を持つこともでき、勧善懲悪の世界観になるべく染まらない物語世界を築いている。

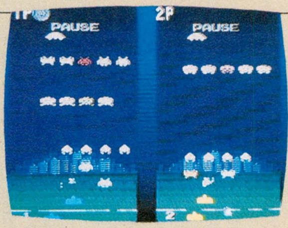
また、新たな魔法として召還魔法が加わり、戦闘に奥行きと、さらなる演出効果を与えている。個性的なRPGだ。

SFC

不朽の名作がSFCに蘇る

スペースインベーダー 〜ザ・オリジナルゲーム〜

●タイトー●3月25日発売予定●¥4、980●スーパーファミコン●カートリッジ



あの"インベーダー"が帰ってきた！ しかも家庭用とくれば、また眠れなくなりそう!?



モノクロからアップライトまで年代別タイプを再現

オールドファンには懐かしの、若い世代には伝説の、名作シューティングゲーム『スペースインベーダー』が世に登場したのは遥か昔、1978年のこと。

その後、何度かリメイクしたものの、いまここに原典に立ち返ってSFC版として復活！

もちろん、オリジナルメーカーのタイトーが手がけただけあり、移植度は完璧。ナゴヤ撃ちやレインボーなどのテクニックもそのまま使える。

また、モノクロ・セロハン・カラー・アップライトと年代別に4種類のタイプを再現しているところなど、もう涙モノ。さらに、新たにふたり同時対戦プレイも加わり、よりエキサイティングな楽しみ方も可能。そして最大のウリ（?）は、なんと¥4、980というまれに見る低価格。最近はソフトの高価格化が進んでいるだけに、この良心的な値段はウレシイ。

TVゲームの歴史を振り返るイミで、ぜひコレクションに加えてみてはいかが？

SFC

懐かしのサイボーグ戦士SFCに復活

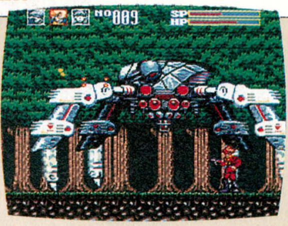
サイボーグ009

●ベック●発売中●¥8、800●スーパーファミコン●カートリッジ

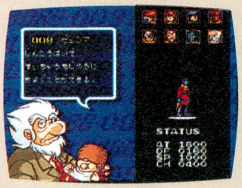
連載開始から今年でちょうど30周年の『サイボーグ009』。それを記念に発売されたのかどうか定かではないが、とにかく長い沈黙を破って9人のサイボーグ戦士がSFCに復活したのだ。

自分の体をコンピュータのデータに変換し電話回線を使って世界中のコンピュータに進入し、世界征服をもくろむ科学者の野望を打ち砕くべく、サイボーグ戦士は立ち上がった。ゲーム形式は、オーソドックスなサイドスクロールのアクションゲームだが、最大の特徴といえばゲーム中のメンバーチェンジにあるといえよう。サイボーグ戦士8人の中からステージリーダーを含めた3人を選び、必要に応じてプレイ中にメンバーをチェンジするシステムは斬新だ（たとえば、水中を移動するときは008にチェンジするなど）。

全体的に、やや古い雰囲気が漂っているが、それがまたゲームの世界観にマッチしている。



各キャラクターを必要に応じてチェンジし、特殊能力を駆使して立ち向かう



ステージの特徴を考えて、8人の中から3人選ぶ

SFC

異種格闘技の魅力をゲームで体験

総合格闘技アストラルバウト2

●キングレコード●発売中●¥9、700●スーパーファミコン●カートリッジ

このゲームはいわゆるプロレスゲームではない。本格的な「異種格闘技ゲーム」である。格闘技ネットワーク「リングス」の公式ルール（リングススタイル）に則ったスポーツゲームといってもいいだろう。ボクシングルールのようなダウン制やポイント制を取り入れたルール、防御や攻撃の微妙な間合い、関節技を極める（掛けるだけではない）タイミングなどが普通のプロレスゲームなどよりはるかに難しく、前作に比べて「勝てない」ゲームになってしまっている。しかし、この難しさが「アストラルバウト2」の魅力でありおもしろさではないだろうか。

「リングススタイル」は、プロレスルールよりはるかにシビアなのだ。「リングススタイル」を追求した結果が、現実の異種格闘技の難しさを知ることができる〝マニアのためのゲーム〟を生んだといえるだろう。理屈のある難しさは、勝てなくても十分楽しめるのだ。



従来のプロレスゲームとはひと味もふた味も違う〝異種格闘技〟ゲームだ



9人の選手から1人をセレクト。なんとなく見たことのある選手ばかりだ

SFC

あのT2が4機種同時発売

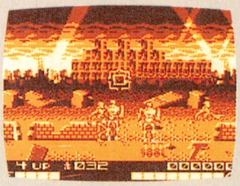
T2 ザ・アーケードゲーム

●アクレイムジャパン●発売中●¥8、900●スーパーファミコン●カートリッジ

ゲームセンターではリアルな画面が人気だった「T2」のガンシューティングゲームが、なんと、SFC、MD、GB、GGの4機種で同時発売される。同じソフトがほかのハード4つと同時発売というのは、コンシューマーの歴史はじまって以来、はじめてではないだろうか。今までにおもしろそうなソフトがあっても、他機種で発売されて、悔しい思いをしたというユーザーも多いだろうが、このソフトに関してはそんな心配は無用。それぞれビジュアルも違っていて興味深いが、どのハードも持っているユーザーには、SFC版をおすすめする。なぜなら、SFC版は、スーパースコープ、SFCマウスに対応していて、よりアーケードに近い感覚でプレイできるからだ（もちろんノーマルコントローラでプレイすることもできる）。ソフトのクオリティも高く、ふたり同時プレイもできるので、かなり遊べる仕上がりになっている。



これはSFC版の画面。マウスを使えば、さらにアーケードに近い感覚でプレイできる



こちらはGB版の画面。このほかにMD版、GG版が同時発売される

SFC

〝ばんぷー〟がSFCに登場

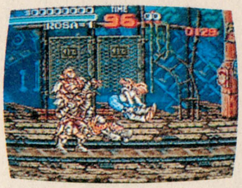
アンダーカバーコップス

●アイレム●4月発売予定●¥9、800（予価）●スーパーファミコン●カートリッジ

ゲーセンで、対戦格闘アクションが全盛の中、サイドスクロール格闘モノでがんばった「UCC」がついに、というかやっとというかSFCに登場となった。アーケードのような2人同時プレーはなくなったが、登場キャラの声や技のサウンド、バックミュージック、さらに超必殺技もしっかり再現。小難しいゲームや気の長くないとできないゲームとは違ってバシバシ、サクサクなんにも考えなくても十分楽しめる。腕が上がってくれば何種類か組み合わせで出る連続技やおふざけ技、ランダムで出るカルト技を探すのもまた楽しい。ただやられるために出てくるザコキャラやちょっとてごわい中ボスキャラ、手ごわいステージボスキャラ、途中で拾うアイテムなども独特のユニークさが盛り込まれていて、画面をよく見ていると結構笑える。画面中の笑える要素がわかってくると、楽しさ倍増、このゲームはそこに本質があるのだ。



ザン、マット、ローザの3人から1人を選んでスタート。どのキャラも個性的で使える



これが噂のおしりアタック「ばんぷー」だ。技もついにここまできた

SFC

古代インド風世界での冒険

迦楼羅王

●EPIC・ソニー●発売中●¥8,900●スーパーファミコン●カートリッジ

古の時代、天界は神々に、地上は魔神族に、そして魔界は魔族によって治められていた。それから数千年、地上は人間が治めるようになり、平和な日々が続いていた。しかしある時、封印されていた戦いの魔神アシュラが復活をとげ、地上を破壊と混乱に陥れた。この危機を救うため、魔神族の血を引く青年・迦楼羅は、みずからの中に眠る秘密の力を手に入れる修行の旅に出るのだった。



一風変わったアクションゲーム。『北斗の拳』かと思うような様々な"技"を使える



操作は単純な横スクロール。技の種類は竜斬拳、虎砲など

『迦楼羅王』は、古代インド風の世界観のなか、冒険を繰り広げていくアクションゲームである。西洋風ファンタジーを背景にしたゲームの多い中、このゲームの一風変わった雰囲気は、ブラウマやビシュヌなどといった、脇役たちの個性にも現われている。システム自体はシンプルな横スクロールアクションだが、修業を重ねることによって、様々な必殺技が使える。技のそれぞれに消費気力が設定されており、ひと工夫されたアクションゲームとして楽しめる。

SFC

ファンタジー系作品のゲーム化

バスタード ~暗黒の破壊神~

●コブラチーム●発売中●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

原作がいわゆる「ファンタジー」系のマンガなので、ゲーム発売の情報を聞いたときは、RPGになるのだろうと予想した読者も多かっただろう。マンガ中でてくる"うんちく"で書かれるモンスターやキャラの職業(?)は、ファンタジーRPGの概念とほとんど同じだったからだ。読者の中にはマンガを読んでファンタジーRPGに興味を持ってゲームをはじめたり、パーティーのキャラに「ダーシュ」や「ガラ」なんてつけた人もいるんじゃないだろうか。しかし、予想を裏切ってSFC版『バスタード』は、魔法対戦アクションゲームであった。今までの格闘アクションゲームのような十字ボタンでのコマンド入力ではなく4つボタンを必殺技入力用にしたのは斬新で、対戦で好きなキャラを使えるのは、ファンにはうれしいかぎり。でも、ちょっとキャラの数が少ないので、次回はやっぱりRPGも発売してほしいところだ。



奥行きのある3Dマジックバトル。スペルサインをすばやく入力して攻撃していく



戦闘と戦闘の間に入る会話シーン。これで原作どおりストーリーが進む

SFC

人気麻雀マンガ、ゲームで登場

スーパーヅガン ハコテン城からの招待状

●EAビクター●発売中●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

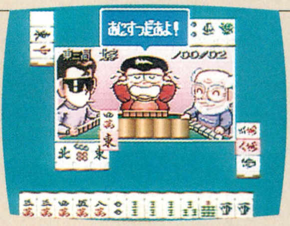
麻雀ギャグ漫画で有名な片山まさゆき氏。『ぎゃんぶらあ自己中心派』と並んで、氏の代表作とも言える『スーパーヅガン』が麻雀ゲームになった。

ゲームのモードは「フリー対局」と「ハコテン城からの招待状」のふたつ。

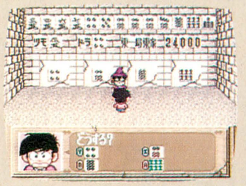
「フリー対局」では、主人公である最弱悪運男の豊富君をはじめ、原作でもおなじみの、個性的な12人のキャラクターの中から自由に選択して麻雀を打つことができる。

ゲームのサブタイトルにもなっている、「ハコテン城からの招待状」は、さらわれた恋人の明菜ちゃんを救うため、豊富君がハコテン城に乗り込むという麻雀アドベンチャーゲーム。「点数計算」や「何を切る」などのさまざまな難関がプレイヤーを待ち受けている。

キャラクターゲームとしての部分だけでなく、麻雀ゲームとしても完成度の高い、このゲーム。原作ファンだけでなく、麻雀好きの期待にも応えてくれる。



悪運男・豊富君ほか原作でお馴染みのライバルたちと勝負を打つ。ドラマ性があって面白い



ハコテン城の中ではイベントも多数。超カルトなクイズも用意されている

SFC

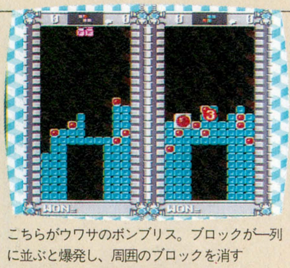
マニアのための限定版『テトリス』登場

スーパーテトリス2+Bombliss 限定版

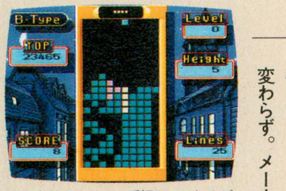
●BPS●発売中●¥8,500●スーパーファミコン●カートリッジ

昨年12月に発売された『スーパーテトリス2+Bombliss』のマイナー・チェンジ版が、コレ。前作より、わずかひと月足らずでの新作ということで、買い手を、初心者とマニアに限定してしまった向きも感じられるが、だれもがハマれる定番ソフトとしての安定感は、相変わらず。メーカーサイドの自信のほどがうかがえよう。

主な変更点は、「ボンブリス」モードに限られており、すでに配置された障害ブロックを消していくコンテストモードのブロック構成が総入れ替えされ、さらに、決められた数のブロックで、手順を考えてクリアするパズルモードの面数も増え、難度も上がっている点。要するに、本作は、『テトリス』のついた『ボンブリス』ソフトといえなくもない。確かに内容的にはマニア向けを狙ってはいるが、新たな思考型パズル『ボンブリス』を体験するにはいい機会だ。数量限定のため、購入はお早目に。



こちらがウワサのボンブリス。ブロックが一列に並ぶと爆発し、周囲のブロックを消す



こちらはテトリス。手軽にハマれるゲーム界の定番アイテムだ

SFC

ホンモノの興奮をリアルに再現！

SUPER PINBALL BEHIND THE MASK

●メルダック●発売中●¥9,800(込)●スーパーファミコン●カートリッジ

これまでの〝お子様向け〟ピンボールゲームにあきあきしていたファンに朗報！ 本物のピンボール台がそのままTVの中に入り込んでしまったかと思うほど、超リアルなピンボールが登場したのだ。

数年前に「バーチャル・リアリティ」という言葉が大流行して以来、TVゲームの世界でも画像取り込みや疑似3D等々の技術が着実に進歩してきている。この『SUPER PINBALL』はまさにその粋を集めた作品だ。台や人物の描写がリアル、ただそれだけではない。全体から感じられる薄気味悪さは、煙草の煙がたゆとうゲームセンターの片隅に、挑戦的にたたずむピンボール台を連想させる。このリアルな演出は、ピンボールファンにとっては嬉しいかぎり。

ゲームモードは、1〜4人で得点を競う「コンペティション」、全3台を順にクリアしていく「コンクエスト」の2種類。シンプルだから長く遊べるのだ。



人気のピンボールゲームが本格派として登場。あやし〜いゲーセンの雰囲気も伝わってくる



全3台を順にクリアしていく「コンクエスト」などシンプルで飽きない内容

SFC

時速約500kmの世界に挑戦！

宇宙レース アストロGO！GO！

●メルダック●発売中●¥9,700●スーパーファミコン●カートリッジ

いわゆる「レーシング・ゲーム」にはいくつか種類がある。エンジンやタイヤなどのパーツを選んで自分だけの車をつくる「シミュレーション」タイプ、ギア・チェンジやハンドルさばきがモノをいう「テクニック」タイプ、アクセル全開でバリバリ走りまくる「爆走」タイプ等々。この分類でいけば『アストロGO！GO！』は「爆走」タイプだろう。ハンドル・アクセル・ブレーキの基本的な操作だけで、最高の走りを楽しむことができるのだから。

ゲームモードは2種類。5台のマシンが総合優勝めざして競い合う「アストロ・グランプリ」と、自己最高タイムに挑戦する「タイムトライアル」。どちらも1P専用だが、マシン1台が個性的なので、対COMということを忘れさせてくれるハズ。

レースゲーム初心者もプロ級の人も、超高速に目を回さない人ならだれでも爆走レーサーになれる、そんなゲームだ。



4年に一度開かれる宇宙レース『アストロゴーゴー』。ルール無用の壮絶バトルに乞うご期待



キャラは個性豊かな5人。それぞれマシンも違えば走り方も違う

SFC

ついにここまできたか、ラグビーゲーム

ワールドクラスラグビー2 国内激闘編'93

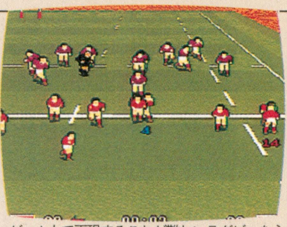
●ミサワエンターテインメント●発売中●¥9,300●スーパーファミコン●カートリッジ

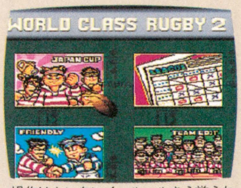
ラグビーをゲーム化したことで話題を呼んだ、前作の改良版。この『2』には、社会人・大学の強豪が8チームずつ、計16チームが登場。日本ラグビーフットボール協会の許諾を得て、チーム・選手名は全て実名だ。プレイモードは、大学・社会人ごとのリーグ戦を勝ち抜き、それぞれの代表と日本一を目指して戦う日本選手権のほか、全部で3モード。

チームエディットでは、ジャージや髪・肌の色や、チーム・選手名・能力パラメータを自由に変更できる。全くのオリジナルチームをつくることも可能だ。

ゲームは3Dの視点（フォーメーションサッカーと同形式）でテンポよく進む。ラグビーマガジン編集部の制作協力を受けただけあって、サインプレーをはじめ、ラグビーの多彩な要素のうち、かなりの部分を再現している。にもかかわらず、操作は驚くほど簡単なのだ。

ラグビーを知らない人にとっても魅力あるソフトといえよう。


ゲーム上で再現することが難しいラグビーをうまく処理して良質の娯楽作品に仕上げている



操作はカンタン！ ルールさえ覚えればだれでもプレイできる

SFC

悪の手先が人間に仇討ち！異色のRPG

ダークキングダム

●日本テレネット●今春発売予定●¥9,800●スーパーファミコン●カートリッジ

あの日本テレネットより、異色RPG『ダークキングダム』が発売される。基本的なシステムは、従来のファンタジーRPGと特別変わりはないのだが、なんと主人公は、一族を滅ぼされた仇討ちをするために魔王軍に入隊した青年。人間の勇者まで敵にまわし、手柄を立てて出世していくと、傭兵に加えて、部下も持てるようになり、いくつかのパーティを組み、指揮することが可能となる。

戦闘シーンでの最大の特徴は、敵へのダメージ力の決定にスイングメーターを採用したことだ。ゴルフゲームに見られるようなゲージ上のボタンを押すタイミングで、攻撃力を変化させることができるのだ。

ほかにも、自分で見つけるまでは、街やダンジョンがマップには表示されないなどの意欲的な（厳しい？）工夫もいろいろと見られ、プレイヤーを飽きさせることはない。

主人公をめぐる、波瀾万丈なシナリオも、手ごたえ十分だ。



〝ダークキングダム〟との命名どおり人間の勇者までも敵に回すという容赦ない設定



マップにも厳しい制約アリ。お子様RPGに飽きた人にはピッタリ

MD

ターミネーターみたいな野球ゲーム

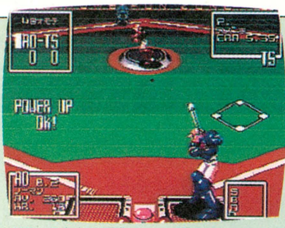
2020年スーパーベースボール

●EAビクター●3月4日発売●¥9,800●メガドライブ●カートリッジ

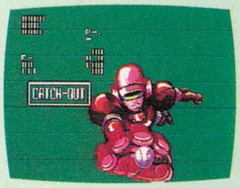
ゲームセンターで好評だった『スーパーベースボール』がついにMDに登場。それも16Mの大容量を使って、グラフィックや効果音などの演出もそのままというから嬉しい。

『スーパーベースボール』の魅力は、なんといっても迫力ある選手の動きと近未来チックな演出だろう。SF映画に出てきそうなロボットや強化プロテクターをつけほとんどサイボーグ化した選手達が音速で走り、轟音を立ててバットを振り、背中のバーニアを噴射して空を飛ぶ。どうやったらこんな演出を思いつけるんだろうか。

このゲームの魅力は選手の肉体の躍動感が伝わってくるところ。筋肉が伸縮する音や関節が鳴る音が聞こえてきそうな勢いである。『ファミスタ』に代表される従来の野球ゲームというよりも『龍虎の拳』や『ストリートファイターII』といった格闘ゲームに近い感覚だ。テレビで野球を見るよりずっと興奮してしまう、ナイスな1本だ。



格闘的近未来型野球ゲーム。選手はジェットで空を飛び超竜速球を投げる。あな恐ろし



超ファインプレー。ほのぼのした野球ゲームに飽きた人たちにおすすめだ

MD

アメリカンなノリのアクションゲーム

クールスポット

●ヴァージンゲーム●発売中●¥8,000●メガドライブ●カートリッジ

日本ではあまりなじみはないが、アメリカでは超有名な7UPのキャラクター、スポットが主役の海外アクションの移植もの。悪者にさらわれ、牢屋に入れられた仲間を助けにいくのがスポットの目的だ。

ステージ数は全部で11。浜辺やオモチャの世界など、ステージのつくりも、敵キャラも、アメリカのゲームらしくとても個性的。基本動作は、ジャンプとショットの2種類。ショットは16方向に打てるので、なかなかの爽快感が味わえる。プレイヤーはスポットを操り、アイテムのクールや7UPマークを取ってクール度を上げることで仲間を助ける力を得たり、ボーナスステージに行ったりできるようになるのだ。

アメリカ生まれのゲームらしく、キャラクターの形も動きもかなり楽しめる。見ているだけでも面白いゲームだ。ただ、海外ものは、平均して難度が高いので、このゲームも多少のやり込みが必要だろう。



7UPのキャラクターとして有名なクールスポットが主人公


"クール"を一定数集めるとクリア後ボーナスステージに行ける

MD

ミニ・パズルがいっぱいの超お買得品!

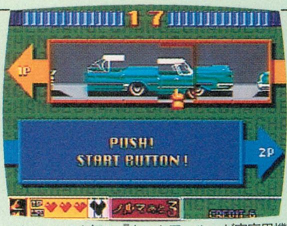
タントア～ル

●セガ●4月1日発売予定●¥7,800●メガドライブ●カートリッジ

「パズル・ゲームもさあ、落ちモノばっかじゃ飽きるしね」と、近ごろお嘆きのアナタ。そんなアナタにオススメのソフトがついに登場。現在でも、アーケードで現役バリバリの『タントアール』が、早くもメガドライブに移植決定だ。

内容はいたって簡単。迷路ゲームや、積み重なったブロックの数当て、カエルを操作してパネルを裏返すひと筆書きなど、だれもが楽しめるミニ・ゲームをクリアしていくだけ。遊べる人数も、アーケードと同じ1～2人用から、コンペモードと、特定のゲームだけ好きに選べるフリーモードではマルチタップ使用で、最大4人まで対決できる。熱くなれることうけあいなのだ。ゲーム数もアーケード版の16から20に増えたと聞けば、ゲーセン・フリークも納得だろう。

単純なだけに、やりだしたら止まらないこのソフト。MDの新しい定番商品になれるかも。期待しよう。



ゲーセンで人気の『タントアール』が家庭用機に登場。ゲーム数も大幅アップした


最大4人まで対決できるので盛り上がること必至

MD

米国版とカップリングの好企画

V・V(ブイ・ファイブ)

●テンゲン●3月25日発売予定●¥7,800●メガドライブ●カートリッジ

一部のメガドラユーザーから圧倒的な支持をうけているテンゲンの新作はなんと、あの『V・V(ブイ・ファイブ)』である。それもその米国版『グラインド・ストーマー』とのカップリング!! といってもまあパワーアップ方法が違う程度の違いなのだけれども。

それでもアーケードでハマった人には嬉しい限りだ。

さてそのパワーアップ方法だが『V・V』ではカプセルを集めて、好きな物をセレクト、『グラインドストーマー』では武装名が表示されたパネルを取ることでパワーアップする。プレイヤーはお好みのほうを選べばいい。ひと粒で二度おいしいとはこのことだっ!(笑)

そのほかにもシューティングが下手な人のためのトレーニングモードや左ききの人用レフトハンドモードなどイカしたアイデアが満載。

アーケードでハマった人はもちろん、初心者にもおススメの1本だ。



'93年のAOUのアンケートでシューティング部門のNo.1を獲得したゲーム



付属ゲームの「グラインドストーマー」(V・Vのアメリカ版)

MD

世界一有名なハリネズミの新たな冒険

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

●セガ●5月発売予定●価格未定●メガドライブ●カートリッジ

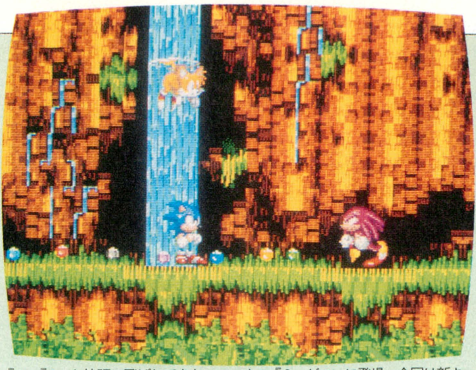
あのソニックが帰ってきた！　どころの騒ぎではない。91年『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』で登場以来、92年『2』、93年『CD』『スピンボール』と彼はずっと帰ってきっぱなしなのだ！　とまぁこんな具合のセガのソニック攻撃が当たってか、海の向こうのアメリカでは、彼の人気は大変なもの(と聞いた)。Tシャツだのグッズだのがバカバカ売れているうえに、もう『3』の登場である。いいなぁ、アメリカ人は。早く日本もそうなればいいのに、と思う今日このごろである。

なぜこうもソニックに肩入れするのかといえば、宿敵マリオが嫌いだからではない。『スーパーマリオワールド』がクリアできなかったからでも、『マリオコレクション』をなくしたからでも、もちろん決してないのだ(絶叫)！

理由は簡単、ソニックは速いからである。彼はすっごく足が速い。速すぎて知らないうちに面クリアしているくらいだ。ゲームの歴史が証明しているように、速いもののほうが遅いものより気持ちがいいのである。たとえばインベーダーより連射の方が断然気持ちいいし、最近でいえば、『ストリートファイターII』は『ダッシュ』『ターボ』とだんだん速くなっている。そしてもちろん、速いほうが気持ちいい。さらにはソニックは生意気である。登場したときから「俺の前を走る奴は許さねぇ」とか、おまえは暴走族かぁ！　とツッコミを入れたくなるくらい生意気だった。ほんとに生意気だからこっちまで真似して『ソニック』を買わない日本人はバカで農耕民族で、ほんとダメだよなっ」とか言いたくなってしまう。あ、僕なんかすごいこと書いてるな。ウソですよ、冗談っス。

とまぁスピード中毒者および全国の生意気で職場や学校で煙たがられてる人たち待望の『3』の登場である。今回は空に浮かんだ不思議な島が舞台。ドクターエッグマンは『ソニック2』で叩きのめされた後、この島に不時着し、この島が浮かんでいるその源がエメラルドだと知ってまたまた陰謀を思いついて…、というのがストーリー。につくきエッグマンはエメラルドの番人をしているナックルズを抱き込んでまたまたソニックたちの邪魔をするらしい。(そうじゃなきゃゲームが始まんないか)

で、このナックルズ、本名をナックルズ・ザ・エキドナといって、15歳のガキンチョである。好物が葡萄で拳で穴を掘ったり隠れた道を見つけたりするのが得意らしい。と聞いただけであんなトラップやこんなトラップが出てきそうだなという気がするよね。テイルズも『ソニック2』に続いての登場だし、水が嫌いなはずのソニック(理由はハリネズミだかららしい。知らなかった)が水に追っかけられるみたいだし、グラフィックは24Mという大容量に合わせて超パワーアップ！　ソニックファンならずとも必見のソフトになっていること間違いなしだ!!



「1」「2」と快調に飛ばしてきたソニックの「3」がついに登場。今回は新キャラクターに"ナックルズ"が登場。またまたソニックの冒険がはじまる



ソニック＆テイルスVSドクターエッグマンの対決



スーパーソニック＆テイルス。新ライバルを出し抜けるか!?

MD

ゴシックホラー調アクション最終作

VAMPIRE KILLER

●コナミ●3月18日発売予定●￥7，800●メガドライブ●カートリッジ

86年FCディスクシステム版『悪魔城ドラキュラ』、87年同『ドラキュラII　呪いの封印』、89年カートリッジの『悪魔城伝説』、91年SFC版『悪魔城ドラキュラ』、92年『X』と続いてきたコナミの「ドラキュラ・サーガ」も、この『VAMPIRE KILLER(バンパイアキラー)』でとりあえずおしまい。ほかにも『外伝　ぼくドラキュラくん』なんてのもあったが、ナムコの「スプラッターハウス」シリーズと双璧をなすホラーアクションの傑作シリーズがこれでおしまいなんて、昔からのファンにとっては悲しいかぎりだけれど、その最終作はMDのスピードとグラフィックを生かした素晴らしい出来上がりになっている。

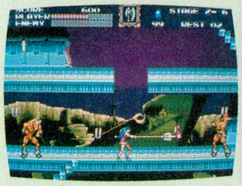
このシリーズの特徴はなんといっても暗く重たいゴシック調の演出だ。黒く垂れ込めた雲の間を走り抜ける稲光、照らしだされるトランシルバニアの古城、壁にからみついた緑の蔦、横切る不気味な影！　テレンス・フィッシャー監督の『吸血鬼ドラキュラ』！　あるいはマリオ・バーバ監督の『白い肌に狂う鞭』！といった名優クリストファー・リーの影がちらつく古き良きホラー映画の世界が味わえる独自の演出というか世界観は、好きな人にはたまらないけれど嫌いな人はてんでダメというもの。

もちろん、この雰囲気は今回も健在で、さらに舞台が第一次世界大戦直前のヨーロッパということもあって、あぁゴシックホラー！　てなもんです。映画監督の黒沢清氏が言っていたように、ホラーというのはなんといっても雰囲気が大切で美術も演出も音楽もすべてが「怖い」を実現しようと絶妙の配置をされていなければならない。その点、この『VAMPIRE KILLER』は十分に合格ラインをクリアーしている。だって、アトランティス大陸は浮上するし、化け物だらけのドイツの兵器工場やベルサイユ宮殿、ピサの斜塔を舞台に歯車や振り子といったお馴染みのトラップが登場するわ、幽霊や三日月、こうもりなんかの小道具も非常に効果的に使われていて、独特のオドロオドロしいBGMもぴったりというかんじ。ワクワクしませんか？　僕なんか思わす「ラヴクラフト」とか呟いてしまいました。(笑)

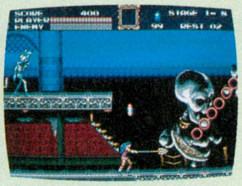
武器はキャラクターによって「鞭」と「スピア(槍)」を選べるのだが、真のドラキュラファンは「鞭」を選ぶべしっ！　なぜならそれが「血の宿命」だからだっ！　なーんて気合いが入ってしまったが、ロープフックにして空中移動する技もちゃんと採用されていていい感じなのだ。スピアにも「スピア・ハイジャンプ」という技があって、それぞれの得意技をいかしたコース設計がしてあり、難易度はちょっと高め。けれどもそこは天下のコナミ、ゲーム・レベルやボタン設定の変更もでき、初心者でも安心。ホラーが好きな人はもちろん、アクションとしての出来も最高でだれでも楽しめるおすすめソフトだ。



ゴシックホラーの雰囲気たっぷりの怪作も、とりあえず今作で完結。ちょっと悲しいが、最後を飾るにふさわしい内容で満足、満足



武器は「鞭」を選ぶべし。なかなか高度な技を要求されるのだ



難易度はやや高めの部分もあるが、ボタン設定などをいじれるので安心

MCD

CDを最大限に生かした人気RPG
ロードス島戦記

●セガ●5月予定●価格未定●メガCD●CD-ROM

アニメ、小説、そしてテーブルトークRPGとしても大人気のファンタジー『ロードス島戦記』が、パソコン版、PCエンジン版に続いて、メガCDにお目見えすることになった。しかも、このMCD版は、原作者が全面的にバックアップし、他機種版では語られることのなかったエピソードなども含みアニメや小説をもとに、新たにシナリオを書き下ろすという熱の入れよう。メーカーサイドが「完全版」と言いきる自信作なのだ。

また、MCDならではの機能を生かした演出も、当然期待して良い。このシリーズが元祖ともいえるタクティカル・コンバットでの戦闘演出はもちろん、すべてのアニメーションに関してOAVから映像を取り込むなど、ビジュアル面でのクオリティの高さが、話題を集めている。噂では、あのゲーマー・アイドル千葉麗子も声優にチャレンジするそうだし、原作ファン以外にもオススメのソフトだ。


タクティカル・コンバットでの戦闘シーンなどMCDならではの見どころが満載だ


シナリオもリアレンジしてあるという力のはいったソフト

MCD

バーチャルシネマシリーズ第3弾
AX-101

●セガ●3月25日発売●¥7,800●メガドライブ●CD-ROM

リアルかつ美しい画面、声優を使った吹き替えや効果音のステレオサウンド、高いストーリー性が好評の〝バーチャルシネマ〞シリーズ。その第3弾がこの『AX-101』だ。この作品も『夢見館の物語』や『ナイトトラップ』同様、臨場感あふれる演出がてんこ盛り。が、イマイチ乗り切れない部分があるのは否めない。

問題はその中心となるべきシューティング部分だ。機体の軽さや当たり判定など、つくりが甘いという印象が残ったのだが、どうだろう。

3DOをはじめとする新世代機が続々登場し、それらの多くが3D表現やサウンドの充実を売りにしている。リアルなグラフィックやサウンドも確かに重要な要素。だがゲーム本体の質もやはり大切なのだ。

とはいうものの、迫力ある映像は一見の価値アリ。加えてゲームの本質的な部分が充実すれば、まさに〝バーチャル〞を体現したソフトになるのでは？


美しい画面やステレオサウンドが自慢のシリーズだが、シューティング部分の充実が望まれる



これからはゲームの質が問われる時代。がんばれ、〝バーチャル〞シリズ！

MCD

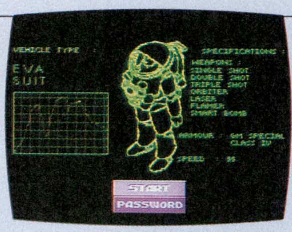
サイバーSF的シューティングゲーム
マイクロコズム

●ビクターエンターテインメント●発売中●¥8,800●CD-ROM

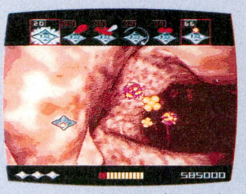
サイバーテック社社長の体内に注射されたマインド・コントロール・ユニットを破壊するためミクロ化したポッドに乗り込め！ とまぁ、ノリはほとんどリチャード・フライシャー監督の傑作『ミクロの決死圏』だが、これはなかなかSF心を刺激する設定だ。内容は、最近よく見かけるようになった3Dシューティングだけれど、バランス感覚も絶妙。うー進めないというう状態がよいタイミングで（たとえばボス戦とか）出てくる。もう一回挑戦、という気にもなるのだ。

もちろん、このゲームの売りであるフラクタル・エンジン搭載のグラフィックも美しくかつ、ちょっと気持ち悪いという絶妙のさじ加減。

最後は脳での決戦になるのだが、なんだか自分の体じゅうを機械が飛び回ってるような気がしてくる。ムズムズしてきてもたってもいられないという感じだろうか。このアイデアは買いだ。



これぞゲーム版『ミクロの決死圏』。おサイバーな内容の通向けゲームだ。



体内での大決戦では思わず体がムズムズ。

MCD

ジャンル不問の注目作
ウイングコマンダー

●セガ●3月25日発売●¥7,800●メガドライブ●CD-ROM

もう「ジャンル分け」という考え方は通用しなくなるかもしれない。面白いゲームはRPGだろうがシミュレーションだろうが面白いってことでいいじゃないか。この『ウイニングコマンダー』もシューティングっぽい部分もあれば戦果によってストーリーが変わるところなんかADVに近い。

宇宙での3Dシューティングが中心なのだけれど、設定がいかにもSFぽくて、ハインラインの小説を思い出したほど。

自機の操作や状態表示、通信機能やミサイル装備などを7つのボタンと十字キーだけでやってしまうのだから操作自体は少々煩雑。ところが実際やってみると、結構ハマる。操作の複雑さや煩雑さがマイナスに作用するのではなく、「あぁ、これが宇宙戦闘機だ」という奇妙な現実感を生みだしている。

製作はあの『ウルティマ』を生み出した米国オリジン社。ジャンル混合はここまできた。


シューティングかアドベンチャーか……ジャンル分けの概念をブッ飛ばす面白さだ


SFっぽい設定もマニアの心をくすぐる。操作が複雑な点もまた魅力

MCD

懐かしきガジェットの世界
ゲームのかんづめ Vol.1 Vol.2

●セガ●3月18日発売予定●ともに¥3,980●メガドライブ●CD-ROM



いろいろな楽しさを詰め込んだお買い得品。昔懐かし〝おもちゃのかんづめ〟を思い出す。ホントの罐に入っているというキッチュさも買い



ゲームのラインナップも個性的。ひねりがきいている



Vol.2に入っている『イカスぜ！ 恋のどきどきペンギンランド』

メガドライブ・モデムシステムについていた通信機能を使って利用できた〝ゲーム図書館〟は、家にいるだけで何十本ものゲームソフトが楽しめるというとても素敵なアイデアだった。これをはじめたセガには大変な勇気があると思ったけれど、残念ながら現在は休館中。こういう現状を考えてみると、まだまだ日本のゲーム事情はお寒いものなのかもしれないなぁなんて思ってしまう。

ところでその〝ゲーム図書館〟で遊ぶことのできたゲームソフトの中から、厳選された23本のソフトをCD2枚に収録したのがこの『ゲームのかんづめ』。パッケージをアルミ罐にして、文字どおり「かんづめ」にしちゃうというアイデアもなかなか格好良いなぁと感心してしまうけれど、パブリック・イメージ・リミテッドの『メタル・ボックス』というアルバムのパッケージも同じだった、などと感慨深く思い出したりもする。どうでもいいことですが。

さて内容のほうはというと、Vol.1にはアーケード・ヒット作の完全移植版『フリッキー』（懐かしいっ）、ロボットやキレ気味野郎たちが登場する近未来エアホッケー『パドルファイター』、ベーゴマ・ライクな弾き跳ばしゲーム『ハイパーマーブルズ』、そして固定画面タイプのパズルゲーム『ピラミッドマジック』シリーズが全4作収録されている。

Vol.2にはメダルゲームが色々入っている『メダルシティ』、全18ホールでピンボール風味の『パターゴルフ』、『トルネコの冒険』のヒットで最近よく話題にのぼる『ローグ』によく似たRPG『死の迷宮』、アーケードゲームから『テディボーイブルース』と『どきどきペンギンランド』、自分で設計したロボットを戦わせるロボットバトル『ロボットマスター』。それからウチワで空を飛ぶアクションゲーム『アウォーグ』とか、異様なキャラクターデザインが特徴のアクションゲーム『16t』といった〝ヘンゲー〟が収録されている。

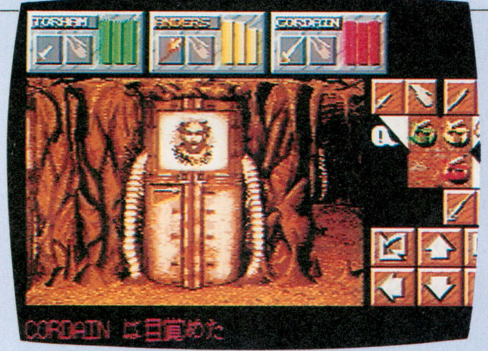
さらにセガの名作RPG『ファンタシースターII』の予告編的色合をもったテキストアドベンチャー（『シルカの冒険』『ヒューイの冒険』『アーミアの冒険』『ユーシスの冒険』）も入って、ファンは嬉しい悲鳴をあげるはずだ。

グラフィックもちっちゃくて、『ストII』だとか『ドラクエ』だとかで目が肥えてしまったゲーマーさんたちは地味なゲームだと思っちゃうかもしれないけれど、そんなことはどうでもいいのだ。キャラクターがチマチマしてようが、操作性に難があろうが、いくら〝懐かしすぎる〟雰囲気が漂っていようが、発想／アイデアが抜群ならばずっと長く遊べるゲームになるのだ。名作はそんなふうにして生まれてくる。『ゲームのかんづめ』に収録されているゲームは、この動かしようのない事実を証明しているように思えるのだけれど、いかがだろうか。

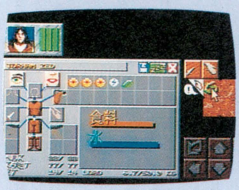
MCD

ますます迫力の増したRPGの傑作
ダンジョンマスターII スカルキープ

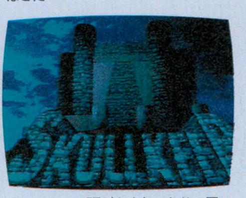
●ビクターエンタテインメント●3月下旬発売予定●¥8,800●CD-ROM



一世を風靡（大ゲサ？）したリアルタイムＲＰＧの第2弾。今回はますます「死ぬのが怖い」仕上がり。息つくヒマもないほどだ



冒険の舞台として野外が登場。しかしながら、かなりの窒息感



モンスターの頭がよくなったり、買い物ができたりと新しい工夫が満載

前作『ダンジョンマスター』は革命的なソフトだった。なにせリアルタイムでRPGをやっちゃうという発想自体が十分に凄いものだからだ。たとえば、敵がどこにいるのか、どこから攻撃されるのか、まったく分からないという緊張感は、本当にたまらなかった。そのほかにも、壁がちゃんと厚みを持っていて間違ってぶつかっちゃうとダメージを受けるとか。それで壁にぶつからないようにしていると、じつは通り抜けることができたりする。数種類の記号の組み合わせによって発生する魔法システムや、頭をうんうんいわせないと解けないトラップなど、斬新なアイデアがこれでもかといわんばかりに詰めこまれていたのだ。ある意味では名作『ウィザードリィ』以来の3DRPGの伝統に新風を吹き込んだとさえいえる。『ダンマス』以降、今号で紹介している『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』や『ウルフェンシュタイン3D』など、同趣向のゲームも続々登場してきている。

さて、その続編『スカルキープ』だが、どうも3部作の第1部になるらしい。その3部作でひとつの物語世界を描くことになるようだが、これもまたダンマスファンにはうれしいところ。ダンマスワールドがまだまだ楽しめるかと思うと寝ても覚めても頭の中はダンマスだらけになってしまう。

で、そのダンマスワールドの魅力だけれど、それはあの緊張した密閉感なのではないだろうか。たとえば3DリアルタイムRPGには『ドラッケン』という先行ソフトがあった。今回の『スカルキープ』では冒険の舞台として野外が登場してはいるが、『ドラッケン』の何をしていいかよくわからない開放感を持った野外シーン（というかあれはほとんど野外が舞台だったけれど）と『スカルキープ』のそれとはまるで違う。視点の違い（『ドラッケン』はパーティの後方から、『ダンマス』はパーティの先頭から）というのはあるにせよ全然違う。

理由はひとつ。死の恐怖である。やってると死ぬのがマジで怖いのだ。死ぬとやりなおさなきゃいけないから面倒くさいというのではない。「ブギャー」とか「ゴツゴツ」とかモンスターが近づいてくるのがわかるのである。パーティが休息してるのに、モンスターはやってくるのである。おちおち寝てもいられないのだ。これがダンマスワールドの独得の（言い換えればややとっつきにくい）密閉感を生み出していると思うのだけれど、どうだろう。

ショップでの買い物ができたり、魔法が増えたりと新しい工夫がなされているけれど、それよりなによりモンスターの頭が良くなっているのである。怖い。また一歩死に近づいている。恐怖感は前作の3倍以上。今度こそ本当にショック死か!?

ただ、マウスがないとちょいとつらいかも。パッドだとポインタの移動が遅くて魅力が半減しちゃうからね。

MCD

3DリアルタイムRPGを堪能
アイ・オブ・ザ・ビホルダー

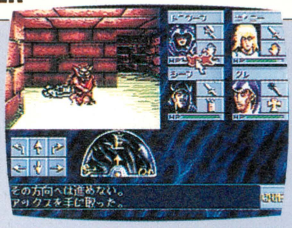
●ポニーキャニオン●4月22日発売●¥7、800●CD-ROM

RPGの歴史において、『ダンジョン・マスター』というソフトは大きな転換点だった。3DリアルタイムRPGというアイデアは、本当に多くの作品に採用されたのだ。いま欧米のRPGの新作・注目作はすべてこの手法を取り入れているのだから、その影響力ははかりしれない。

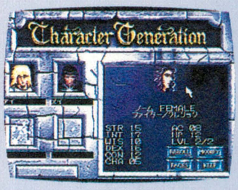
そしてその中でも、この『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』は背景世界の充実度の点でピカイチである。もとがテーブルトークRPGの名作「AD&D（アドバンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ）」に使われていた《フォーゴトンレルム》という世界。正統らしい雰囲気も当然といっちゃ当然なのだ。

本家『ダンマス』の緊張感には今一歩およばないけれど、優雅な気品ただようこの作品、もし売れたなら、日本のRPGも少しは変わってくれるだろうに、と思うのだけれど。

ぜひ一度試してみて下さい。お願い！



キャラクターは手にしている武器で攻撃。魔法使いに呪文をかけさせることもできる



正統派らしい雰囲気。大人のRPGという感じだ

PC

LIPシステムに注目！のAVG
魔法の少女シルキーリップ
3人の女王候補

●日本テレネット●今春発売予定●¥7、980（予価）●PCエンジン●SCD-ROM²専用

MCDで大好評だった『シルキーリップ』が、今度はPCエンジンになった。新キャラクターの登場、音声・ビジュアル面の強化、戦闘システムの見直しなどMCD版の不満な部分を解消したというPCエンジン版は、移植作というよりも、リメイク版といったほうが適切かもしれない。

アニメ番組を思わせる1話完結の全11話からなり、各話のオープニングとエンディングに主題歌が流れるシナリオ構成や、台詞や行動ではなく、キャラクターの感情を選択することで会話が進んでいくという、メーカー独自のLIPシステムも、さらにパワーアップしている。その点も、またまた話題を呼びそう。

シナリオの内容も変更されているので、前作をプレイした人でも、新鮮な気持ちで楽しめるはずだ。

はてさて魔法少女リップはライバルたちを蹴散らして、無事、魔界の女王になれるのかな?



どんなセリフが飛びだしてくるかわからないLIPシステムを採用。SLGみたいで楽しい


MD版とはシナリオも違う。ファンならぜひ両方やってみよう！

PC

アーケードの迫力をPCエンジンで
餓狼伝説2／龍虎の拳

●ハドソン●3月12日／3月26日発売●ともに¥6、900●CD-ROM（AC専用）

新発売されるアーケードカードは、Huカードスロットに差し込むだけで、バッファRAMが9倍にアップし、CD-ROMの備える最大540メガのメモリーをフルに発揮できる優れもの。これによって、今までPCエンジンでは不可能だった大容量のソフトのプレイが可能になった。さらにアーケードカード、従来のスーパーシステムカード両対応ソフトにアーケードカードを使用すればアクセス回数はグッと短くなって快適にゲームをプレイできる。

そのアーケードカード対応ソフトの第1弾として、NEO・GEO、ゲームセンターで人気の『餓狼伝説2』、『龍虎の拳』がアーケードそのままにPCエンジンに移植される。

『餓狼伝説2』は、2ライン移動はもちろん、超必殺技も完全再現。SFC版では省略されてしまった細かい部分（舞ステージの旗やアンディ、テリーステージの樽など）までしっかりと移植されている。『龍虎の拳』もボーナスステージ、「気力システム」、「挑発」、ズームアップ機能、攻撃を受けるたびに腫れ上がる顔までしっかり再現。さらに、オリジナル版ではストーリーモードをクリアしなければ使うことができなかった「ミスター・ビック」と「ミスターカラテ」も最初から対戦で使用することができる。

サウンド面でもメモリ容量が増えたぶん、オリジナル音楽をアレンジし直してニューCDサウンドで収録してある。このクリアで迫力のあるサウンドも、オリジナルのNEO-GEO版、アーケード版に決して引けをとらない。

気になる操作性だが、「アベニューパッド6」による操作性、特に必殺技の入力もスムーズなので特に問題はない。

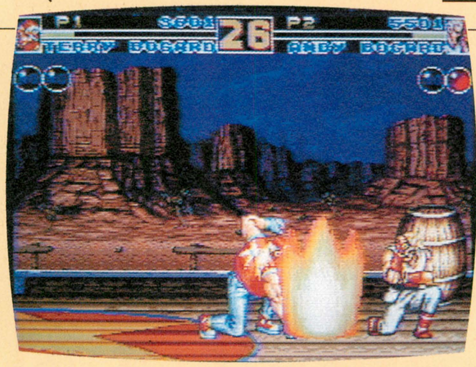
『龍虎の拳』に関しては、オリジナルよりも操作性が高く、必殺技もガンガン決まる。この爽快感はかなりなものだ。

おまけに、アーケードカードを差し込まないでソフトを起動させればPCエンジンオリジナルの楽しい映像が見られる。『餓狼伝説2』のほうはPCエンジンオリジナルのアーケードカードの使用を促す注意画面（もちろん映像付き）が、『龍虎の拳』ならエンディングをパロった人形劇風注意画面が見られる。こんなところにまでサービスが行き届いているなんてさすが新分野。プレイにあきたら試してみよう。

クオリティが高いばかりでなく、1本あたり7、000円前後と価格もユーザーフレンドリーで、これからが楽しみなアーケードカード対応ソフト。

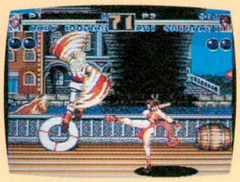
すでに年末にかけて『餓狼伝説SPECIAL』、『ワールドヒーローズ2』の発売も決定している。

低価格でアーケードゲームが楽しめるPCエンジン。これを機にPCエンジンユーザーがぐっと増えて、ラインナップもどんどん充実してくるだろう。要チェックの分野がまたひとつ増えたという感じだ。



アーケードカード対応ソフト第1弾として発売される『餓狼伝説2』。AC版から2ライン制、超必殺技も忠実に移植。これからはPCエンジンが熱い


これからが楽しみなAC対応ソフト。年内にもう2タイトル発売予定。


『龍虎の拳』では、使用キャラの数が増えているサービス付き

PC

お待ちかね！M・メーカーがついに発売！
モンスターメーカー 闇の竜騎士

●NECアベニュー●3月下旬発売予定●¥7、800●PCエンジン●SCD-ROM²専用

独自の世界観と、九月姫の超可愛いイラストで人気を呼んだカードゲームの大ヒット作『モンスターメーカー』が、FC、GBに続いてPCエンジンに登場だ。

当初は、昨年夏に発売の予定といわれていただけに、さぞファンの首は長く伸びきっていたことだろう。

ゲームとしては、PCエンジン版オリジナル・ストーリーのいわゆるコマンド入力タイプの2D-RPG。じつにとっつき易いオーソドックスな体裁をとっている。もともとが、トラディショナルなファンタジーをベースにつくられているシリーズなので、やはりオーソドックスなこういったタイプが、プレイヤーが物語に入り込むのにいちばん適当なのだろう。

しかしその中に、独自のアイディアもうまく盛り込まれており、ただのありがちRPGにはない個性が生かされている。

なんといっても注目なのは、題名にもなっている、モンスターの合体システムだろう。

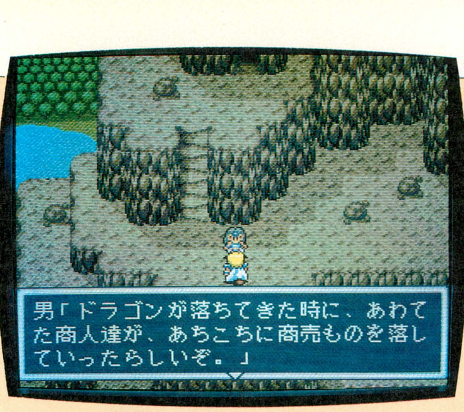
この物語世界の各地に存在する「モンスターメーカー」(モンスター合体を司る司祭)に会うと、それまでの戦闘で仲間にしてあるモンスターを合体させて、より強いモンスターをつくってもらうことができる。そして、そこで合体させたモンスターは、最大7体まで戦闘中に召喚することができるのである。

ここで面白いのは、各「モンスターメーカー」によってさまざまな特徴があることだ。それぞれに「水のモンスター」を得意としていたり、「パワーのあるモンスター」を得意としていたりといった性格づけがなされているので、自分好みの「モンスターメーカー」を探して歩いてみるといった楽しみ方もアリなのである。

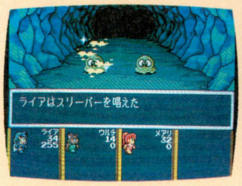
もうひとつの大きな注目点は「マスターシステム」と呼ばれる、お助けシステムの存在である。システムが起動するのは、冒険の途中であまりお金を貯められず、貧弱な装備のままで、強い敵と戦わなければならないハメになったときなどである。

こんな場合、従来のRPGならばストーリーの流れを一時中断して、レベルアップをしたり、お金を貯めて武器や防具を買い替えたりの作業をしなければ先に進めなかった。だがこの『モンスターメーカー』では、プレイヤーの装備が手薄だと判断すればたとえば事件の解決を依頼した王様が、物語上不自然にならない程度にアイテムを与えてくれたり、町の人が武器を譲ってくれたりと、いろいろな形で助けてくれるのだ。これによって、初心者から上級者まで、どんなレベルのプレーヤーでも、同じように楽しめるようになっている。操作性も抜群で、かゆいところに手が届く気づかいがとても嬉しいソフトなのだ。

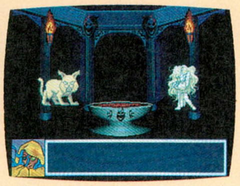
グラフィックの美しさも群を抜いており、前作からのファンも納得のクオリティの高いアニメーションがグリグリ動く。もちろん、九月姫のイメージはそのままなので期待してほしい。



お助けシステムの導入でよりプレイしやすくなった話題作。難解なRPGに音を挙げていた人も、これで満足できるだろう



美しいグラフィックはやはりPCならでは。ファンなら揃えたいところだ


自分好みのモンスターをコレクト（？）する楽しみも加わった

PC

これぞ究極の大胆不敵な美少女RPG！
プリンセス・ミネルバ

●リバーヒルソフト●3月25日発売予定●価格未定●PCエンジン●SCD-ROM²専用

パソコン版で、大ヒットしたファンタジー美少女RPGの最高峰『プリンセス・ミネルバ』が、ついにPCエンジンに移植される。

ストーリーは簡単明瞭。ウィスラー国王のひとり娘ミネルバが、ある日突然、自分の親衛隊を組織。おりしも王国内ではダイナスターと名乗る謎の魔術士軍団に、若い女の子が次々とさらわれ、彼女たちがモンスターとなって国民を襲いだすという事件が発生する。おてんばなミネルバ姫がこれを見逃すわけもなく、王に内緒で美少女揃いの親衛隊を引き連れ、水戸黄門よろしく事件解決に立ち上がるというもの。『プリンセス・ミネルバ』というと、パソコン版が発表された頃から、はっきり言って、いわゆるマニア向けギャルゲーの要素ばかりがクローズアップされているので、アニメ絵の苦手な人や、シリアスなストーリー物RPGを信奉する人には敬遠されがちなソフトというイメージが強い。だが表向きのイメージとはうらはらに、じつはこのゲーム、非常によくできた極楽RPGなのである。

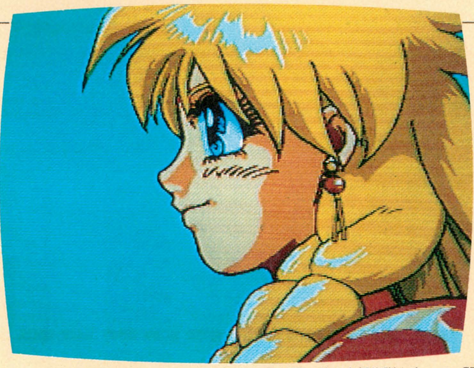
ご都合主義的(?)ではあるがよくこなれたバックストーリーと、魅力にあふれた個性的なキャラクターによって味つけされた心地よいギャグセンスももちろんだが、パソコン版をより発展させたユニークなシステムは、コンピュータRPGをやりこんだ人ならばだれもが感心する出来のよさなのだ。逆にRPGの初心者の目には、快適過ぎるために、そこにたどり着くまでの開発者の苦労のほどは、まったくといっていいほど意識されないのかもしれない。

そのユニークさがいちばん現われているのは、戦闘シーンと、それに伴う、経験値の振り分けによる成長システムだろう。

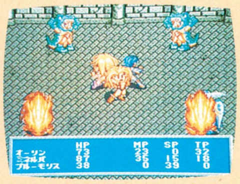
戦闘のグラフィックは、よくある上下や左右に分割された画面構成ではなく、味方を敵キャラが四方から取り囲む「サラウンド・バトル」システムなので臨場感に溢れ、派手なキャラの動きは、単調になりがちな戦闘作業を新鮮に見せてくれる。また、全部で9人のパーティーを3人ずつ3組に分けておいて移動するのだが、ザコキャラとのエンカウントでは、3組のうちのどのパーティーが戦闘にでるか分からないという面白いシステムも採用されている。

成長システムに関しても、通常は職業として扱われる、剣士や魔術士、格闘家といった要素を「資質」とみて、経験値を偶然性をもって振り分けていくので、HPが増えたりするふつうのレベルアップとは別に、リアルタイムに「資質」が成長するようになっている。

パソコン版で話題だった防具(なぜかセーラー服もあり)の試着システムも強化、美少女マニアには欠かせないお約束のサービスカットも満載、2頭身キャラが動き回るアニメチックなビジュアルイベントも工夫がこらされていて、快適な操作性と徹底したエンタテインメント性が光る快作に仕上がっている。


パソコン版でお馴染みのミネルバ姫がまたも大活躍。美少女親衛隊を率いての闘いも〝お約束〟的で嬉しい。もちろん防具試着システムも入っている


剣士、僧侶など各資質別にパラメーターが設定されている


戦闘シーン。2等身キャラの動きにも工夫がみられ、かわいらしい

『プリンセス・ミネルバ予約キャンペーン』実施中！
94月3月24日までの期間中、ショップにて『プリンセス・ミネルバ』を予約した方には抽選で『ミネルバ オリジナルシングルCD』が当たります（毎週500名・合計4500名）。ショップ備え付けのハガキに、ショップ印と必要事項を記入のうえリバーヒルソフトまでお送りください。詳しくは店頭まで。

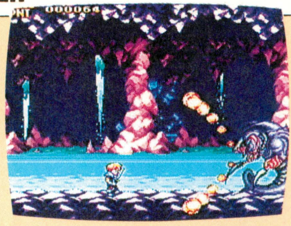
PC

『ドラスレ』シリーズ最新作がついに登場
風の伝説ザナドゥ

●日本ファルコム●発売中●¥7,800●PCエンジン●SCD-ROM²専用

アクションRPGの老舗的存在である『ドラゴンスレイヤー』シリーズも、はや8作目。いままで数々の機種で発表され、ヒットをとばしてきたこのシリーズの最新作である、PCエンジンオリジナルの『風の伝説ザナドゥ』は、過去の作品から継承されている確かな技術と、センスの良さが光る、スケールの大きな作品に仕上がっている。

なかでも大きな特徴なのは、そのアクション・システムの構成だ。通常はイースタイプのトップビューの体当たり式だが、ボスキャラとの対戦は、サイドビューバトルにと変化をつけ、ファルコムお得意の華麗なビジュアルシーンとも相まって、物語をダイナミックに演出している。また、自分で操作できないものの、戦闘に参加してくれる個性的なNPCの存在や、武器や防具の熟練度を採用した成長システムなど新しい工夫も多い。軽快な操作性とバランスの良さに、制作者の自信を感じるソフトである。


ボスキャラとの対決はサイドビューバトルに。必殺技の連発で敵を倒す


フィールドには時間が流れているので住民はちゃんと寝たり起きたりする

PC

パソコン版を全面改良のファン待望作！
エメラルドドラゴン

●NECホームエレクトロニクス●発売中●¥7,800●PCエンジン●SCD-ROM²専用

PCエンジン業界では、93年から話題を独占していた『エメドラ』が、発売された。もとはパソコン版の大ヒット作だが、今回のPCエンジン版移植に関しては、オリジナルスタッフ以外にも、PCエンジン業界最強のスタッフとも言われる、岩崎啓眞氏や桝田省治氏らが参加。パソコンゲームと、家庭用ゲームそれぞれのノウハウを生かし、改良を重ねた結果、パソコン版を上回る内容になったといっていいようだ。とくにビジュアルの美しさは必見だ。CD-ROMソフトならではの声優陣の豪華さも、セールスポイントのひとつだろう。

オーソドックスなトップビューのマップは、安心して遊べる快適さを。戦闘シーンでのタクティカルバトルは、戦略を練るスリルを。個性的なNPCはドラマティックな楽しみをプレイヤーに与えてくれる。

新しい『エメドラ』は、だれがプレイしてもいまいちばんオイシイRPGといえるだろう。


昨年から話題を独占していた"エメドラ"がついに登場。このデキはパソコン版以上!?


じつは仇だったり親子だったり……。複雑な人間関係がドラマを盛り上げる。

PC

家庭用ゲーム機に初めて『IV』を移植！
ウィザードリィIII・IV

●ナグザット●3月4日発売●¥8,400●PCエンジン●SCD-ROM²専用

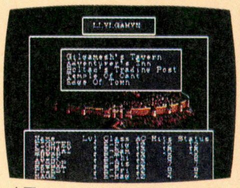
PCエンジン版『ウィズ』シリーズも、早くも3作目。もともとマニアックな人気を博している元祖3D・RPGで、自由度の高さや、キャラクター育ての独自性が、初心者にとっつきにくい印象を与えていたのだが、とくに今回の移植は、どちらのシナリオも難易度が高めなので、『ウィズ』初心者の方にはあまりお薦めはできない。

逆に、マニアにとってはマスト・アイテムだが。

『III』は、いわゆるFC版で『II』と呼ばれるソフト。善悪2種のパーティを使いわけて宝珠を手に入れるのが目的だ。

家庭用ゲームには、初の移植となる『IV』は、『I』のボスキャラ「ワードナ」が主人公。モンスターを召喚し、勇者たちと戦い、地上目指して進んでいく。マニアにも賛否両論だったこの『IV』を移植してくれたナグザットには、心から賞賛を送りたい。FCではできない芸当だったしね。さて、次は「BCF」だが、移植してくれます？


"育て"の要素が強く、選択肢も多い自由度の高いRPG。今回も手応え十分の内容だ


今回はともにPC版で発売。マニアには朗報だ

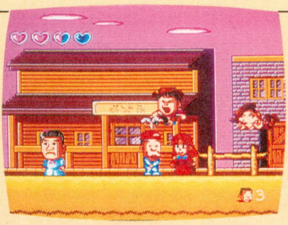
PC

大阪名物吉本ギャグ満載！笑わすでエー
爆笑 吉本新喜劇
今日はこれぐらいにしといたる！

●ハドソン●発売中●¥6,800●PCエンジン●SCD-ROM²専用

いまではすっかり全国区の人気を獲得した吉本新喜劇が、横スクロールのアクション・ゲームで登場。主人公は、吉本の看板スターの間寛平ちゃん。キャラクターの操作も、ボタンひとつのジャンプ攻撃のみと、いたって簡単。アクション・ゲームの苦手な女性や、子供さんでも余裕で楽しめる難易度だ。

ステージは全部で6つ。それぞれは、新喜劇の舞台の上という設定で大阪の街から、果ては南極まで、仕掛けに富んだスラップスティックなノリがいっぱいだ。敵キャラの吉本の人気芸人たちのコミカルな動きも笑いをさそう。そして右ステージのラストでは、ボスキャラの島木譲二や池乃めだかと、ミニゲームで対決。もちろん肉声バシバシでギャグを披露してくれる。正直なところ、ゲームの質は、アクション・デジタル・コミックとでも呼べそうなものだが、気分転換ソフトとしては、最高なのだ。お笑いファンなら、絶対買いだ！


あの吉本のお笑いの世界をアクションゲーム仕立てで再現。大胆不敵な企画だ



大阪名物ハリセンチョップが飛ぶ！ゲームが苦手な人でも楽しめる

NEO-GEO

フライングディスクの熱いバトル
フライングパワーディスク

●データイースト●発売日未定●価格未定●NEO-GEO●カートリッジ

フライングディスクとは、浜辺や公園などで、だれもが一度は遊んだり、目にしたことのあるであろう円盤状のアレのことである。そのフライングディスクを過激な競技としてゲーム化したのが、この『フライングパワーディスク』だ。

基本的なルールは簡単で、互いにフライングディスクを投げあい、相手コートにあるゴールに入れるというもの。この競技独特の特徴として、四方を壁に囲まれたコートで戦い、その壁にフライングディスクが跳ね返ることがある。そのため、ディスクは予想外の軌跡を描き、プレイヤーには適格な判断と迅速な反応が必要とされる。

プレイヤーの選択できるキャラクターは、世界各国から選ばれた6人。各キャラクターは、それぞれスピードやパワーなどの能力が違い、また独自の必殺シュートを持っている。

6つのコートで勝ち抜き、世界大会優勝を目指せ。



ビーチ・コートやタイルド・コートなど6つのコートで戦う



それぞれのキャラクターはもっている能力が微妙に違う。必殺技もある

NEO-GEO

最強伝説、再び
ファイターズヒストリー・ダイナマイト

●データイースト●発売日未定●価格未定●NEO-GEO●カートリッジ

アーケードで好評だった格闘ゲーム『ファイターズヒストリー』に、続編が登場する。それがこの『ファイターズヒストリー・ダイナマイト』だ。

物語の舞台は、前作から1年後。謎の格闘家Kが、再び世界各地の格闘家たちを呼び寄せるところから始まる。

前作からの変更点としては、まず第一に、プレイヤーの選択できるキャラクターが、従来の9人に、新キャラふたり、そして前作のボスであったふたりを加えた、13人に増えたことである。また、前作に引き続き今回も登場する9人には、新たな必殺技も加えられた。

そのほかにも、全体的なスピードアップや、必殺技のグラフィックが新たに描き直されるなど、随所に続編としてのバージョンアップがはかられている。

各キャラクターは弱点を持っており、集中して攻められると気絶してしまうという、このゲーム独自のシステムも健在なので、高度な格闘が楽しめる。



新たな必殺技も加えられているのでアーケードをやりこんだ人でも充実のプレイができる



キャラクターは13人。まったく新しいキャラも加わり、充実度満点だ

GB

毎回ストーリーが楽しみなシリーズ
ONI IV 鬼神の血族

●バンプレスト●発売中●¥4,980(込)●ゲームボーイ●カートリッジ

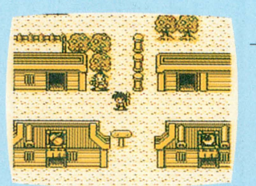
『ONI』シリーズ第4弾は幼少のころ生き別れた双子の妹を探す旅を描くストーリー。モンスターが妖怪であったり、魔法が「忍術」であったりと独特の純日本風な世界観が反映されていて、興味深いものがある。

難易度設定ができたり、セレクトボタンで目的を教えてくれたりとシステム設計も非常に親切になっている。

ただ少し敵の出現率が高く先に進めにくいかなというのが難点かもしれない。それと、ゲームボーイでRPGをすることの利点が果たしてあるかという点。寝ても覚めてもRPGが好きな人は別としても、あの小さな画面を何時間も見続けるのは結構つらい。敵の出現率が高いために、ストーリーがとぎれてしまう感もあるし……。そのぶん主人公の成長が早いことは早いのだが。魅力的な背景世界を持っているのだから、それを生かせるようなシステム、たとえばSFCあたりでやってみるのもおもしろいと思う。



人気のONIシリーズ第4弾。キャラクターの変身など多彩な要素がつまっている



GBながら濃いストーリー。SFC版でぜひお目にかかりたい！

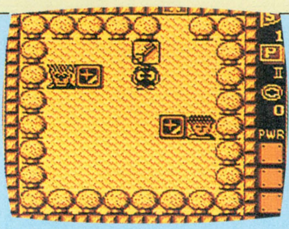
GB

ボリュームたっぷりのパズルゲーム
ロロの大冒険

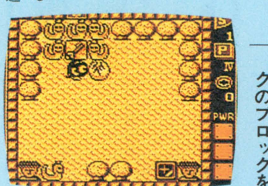
●イマジニア●3月11日発売●¥3,900(込)●ゲームボーイ●カートリッジ

個人的にはゲームボーイ等の携持用ゲーム機はパズルゲームに限ると思っているので、この『ロロの大冒険』は大歓迎。電車の中でもどこでも気軽にすぐできるというのは、結構重要なことだと思うのだ。

固定画面の面クリア方式で、内容はその面にあるハートマークのブロックをすべて集め、扉を開けるというものだが、これが結構難しい。敵モンスターの習性をうまく把握しておかないといつまでたっても解けないのだ。居眠りする奴や前後左右に炎を吐く奴、ダッシュしてくる奴や転がり出す奴等、クリアするにはこいつらの特性をうまく利用しなければならない。セレクトボタンでヒントが読めたり、舞台が遊園地ということもあって全体的にほのぼのした雰囲気であったりと、なかなか工夫されているし、旅行先に持っていっても充分楽しめるボリュームがある(全50面)。ただ面の難度のバランスがいまひとつなのがおしい。



意外に手応えのあるソフト。大人でも飽きずに遊べる



敵モンスターの動きを把握することがクリアーへの第一歩

ついに主役だ！ 宿敵ワリオの大活劇だ！

GB

スーパーマリオランド3 ワリオランド

●任天堂●発売中●¥3，900●ゲームボーイ●カートリッジ

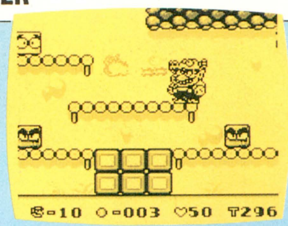
GBの人気定番ソフト『スーパーマリオランド』シリーズも、はやくも3作目。前作『6つの金貨』で、マリオのライバルとしてデビューしたあのワリオが、なんと今回は主役の座に。

マリオの城を横取りしようとしてもろくも破れ去ったワリオが、今度は海賊の宝物に目をつけ、なんとかそのお金で自分の城を建てようと海賊の島に乗り込んでいく、というのが今回のお話。なかなかワリオもケナゲだね。

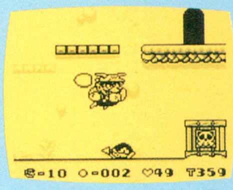
マリオシリーズお得意のアクションはここでも快調。基本攻撃は体当たりだが、おなじみの、アイテムを取ってのパワーアップも、もちろんアリ。ジェットワリオ、ドラゴンワリオ、ブルワリオにと、本家マリオもまっ青の変身ぶりだ。

そして、ダメージを受けるとチビワリオにもなるオマケつきときたもんだ。

いつでもどこでも、安心して遊べるゲームの王道『ワリオランド』。ハズレはない。



ワリオ・ファンのみなさん、お待たせしました！ ついにあのワリオがマリオを差し置いて主役に！



ジェットワリオ、ドラゴンワリオなどへの変身もアリ。

パチ夫くんが落ちものパズルになった！

GB

パチ夫くんキャッスル

●ココナッツジャパン●4月中旬発売予定●¥3，980（込）●ゲームボーイ●カートリッジ

「パチ夫くん＝ギャンブルゲーム」と相場は決まっていたのに、今度はパズルゲームに新装開店だ。

せっかく国王になったパチ夫くん、ボルゾーの悪さによって国民からの支持率が低下してしまった。支持率を回復させるため、ボルゾーを倒すのだ！ というわけで、用意されているゲームモードは3種類。お城を16つくり上げ、支持率を上げる「ハイスコアモード」。

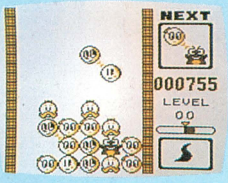
10種類のクリア条件を満たしていく「ステージクリアモード」。そしてゲームボーイならではの通信ケーブルを使った「2プレイモード」。

ルールは、縦横の直線上で同じブロックにはさまれると、はさんだブロックに変化し、4つ以上並ぶと消える。オセロのようなものだ。そのほかおじゃまブロックが出現したり、役をつくったりと、ゲームを盛りあげてくれる。

いつものパチオくんとはひと味違うシンプルさがいいのだ。



パチ夫くんシリーズの異色（？）作、パズルゲーム。今回はパチンコに関係ナシ



オセロの要領でブロックを消していく。操作もカンタンだ

あのソニックがサーキットに挑戦する！

GG

ソニックドリフト

●セガ●3月18日発売●¥4，800●ゲームギア●カートリッジ

レース物は、面白い。車の運転のできない人間でも、単純に熱くなれるくらいなのだ。やはり人間にはだれにでも、スピードへの憧れが多かれ少なかれあるに違いない。

それじゃあ、というわけでもなかろうが、セガ最速の男ソニックも、真っ赤なスポーツカーで、サーキットの狼を気取ることになった。某ゲームと違って、スポーツカーってとこが、スカしたソニックらしいのだ。

ゲームモードは3種類。全18コースでベストタイムを目指す「フリー走行モード」、F-1のGP式に、6レースのポイント数で優勝を決める「カオスGPモード」、通信ケーブルを使ってふたりで楽しむ「対戦バトルモード」がある。気になる使用キャラは、ソニックのほかにテイルス、エッグマン、エミーの計4人。それぞれ得意技があり熱いバトルが期待できそうだ。

すでに海外での発売も決定。さすがはソニックだよね。



世界のソニックがカーレースに挑戦。ドリフトなどによって何度でもプレイすることができる



テイルス、エッグマン、エミーも登場。ソニックファミリーで熱いバトルを！

メガドライブ話題の超人気作を完全移植

GG

エコー・ザ・ドルフィン

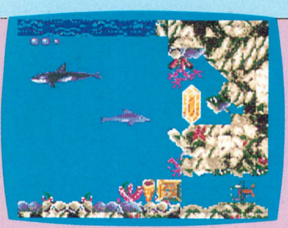
●セガ●3月11日発売●¥3，800●ゲームギア●カートリッジ

アメリカ版ジェネシスからメガドライブ、そしてゲームギアへと移植され、またまた話題なのが、この『エコー・ザ・ドルフィン』だ。

今回のゲームギア版も、ゲームの内容はメガドライブ版とほぼ同じ。この小さな画面の中でも、われらがイルカのエコー君は、突然の巨大竜巻の謎を解明すべく、遥かな海原で華麗な泳ぎを披露してくれるのでありました。メガドライブ版で、その美しいグラフィックと、イルカの動きの驚くばかりの滑らかさにすっかりトリコになった人も多いはず。

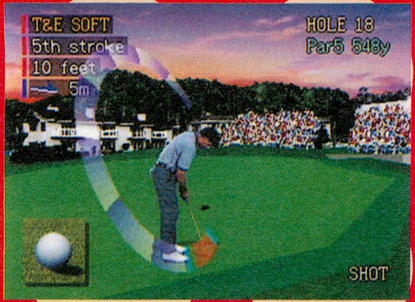
ゲームギア版でも、軽快なスピード感はあのままに、オリジナルと同じ感動を味わうことができるのが嬉しい。

もともと、難度の高いゲームと言われてきただけに、これからは、どこにでも持っていけるゲームギア版で、じっくりゆっくり遊んでみるのもいいだろう。じつにさわやかな印象の残るソフトだ。


美しいグラフィックと滑らかな動きをそのままＧＧに移植。マップには新たな工夫もみられる


海の生活をたっぷり見せてくれる魅力あるソフト。ＧＧ版でじっくりどうぞ

3DO最新ゲームソフト 全24タイトル一挙大公開



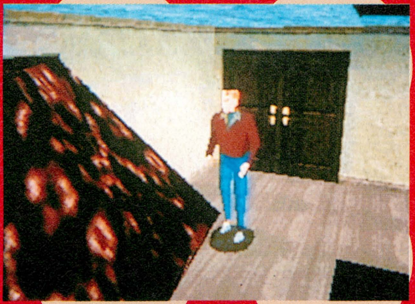
●『ペブルビーチの波濤』(T&E SOFT／3月発売予定／予価￥9,800)：『遥かなるオーガスタ』(PC-9801)の続編。とはいえ、実写アニメやポリゴンなど3DOの機能をフル活用。本格的ゴルフSLG。



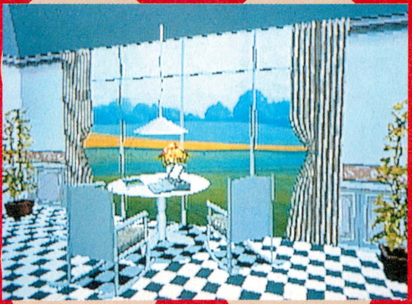
●『ウルトラマンパワード』(BANDAI／3月発売予定／予価￥8,800)：以前SFCで出た『ウルトラマン』の流れをくんだ作品だが、大幅にパワーアップ。実写取り込みのキャラを対戦させる喜びは格別。



●『チキチキマシン猛レース～ケンケンとブラック魔王のイジワル大作戦』(Future Pirates／3月発売予定／予価￥8,800)：ハイパーメディア・クリエイター高城剛氏らが制作したインタラクティブTV！



●『Doctor Hauzer』(リバーヒルソフト／4月発売予定／予価￥8,800)：主人公の新聞記者アダムスを操りながら、奇怪な仕掛けに満ちた「屋敷」を制覇していく。"フルポリゴン"アドベンチャー。



●『LIFE STAGE』(マイクロキャビン／3月発売予定／予価￥8,800)：自由に部屋を設計し、好きな床材、壁、天井、窓を付け、インテリアを置き、眺める。3Dシミュレーター。



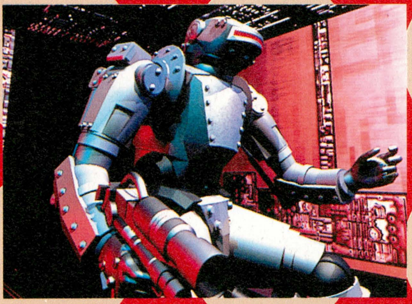
●『山村美紗サスペンス　京都鞍馬山荘殺人事件』(パック・イン・ビデオ／3月発売予定／2枚組￥12,800)：小川範子主演の「火曜サスペンス劇場」ノリの犯人探しアドベンチャー。共演に西岡徳馬ほか。



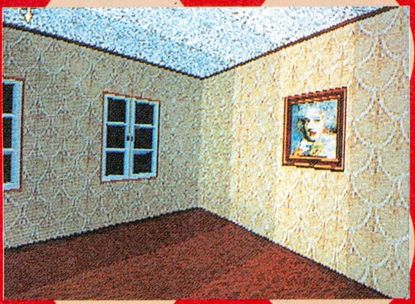
●『武　TAKERU』(FUN　PROJECT／4月発売予定／予価￥9,800)：「コミックバーガー」連載中の寺沢武一氏の人気漫画「タケル」を電子出版化。マルチメディアでコミックはどう変わる？



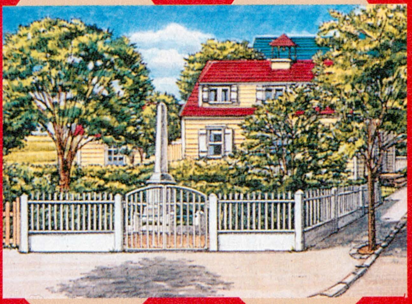
●『ノンタンといっしょ　のはらであそぼ』(ビクターエンタテインメント／4月発売予定／予価￥6,800)：「ノンタン～」の絵本やビデオの世界をインタラクティブに遊んじゃおうという作品。"TVトイ"。



●『鉄人』(SYNERGY／4月発売予定／予価￥8,900)：「L-ZONE」や「GADGET」でおなじみのシナジー幾何学が制作したアドベンチャー・ロール・プレイング・アクション・ムービー。



●『ゴーストハンターシリーズ　黒き死の仮面』(ハミングバードソフト／5月発売予定／予価￥8,800)：安田均氏とグループSNE書き下ろしによるシナリオが母体となった3DホラーRPG。



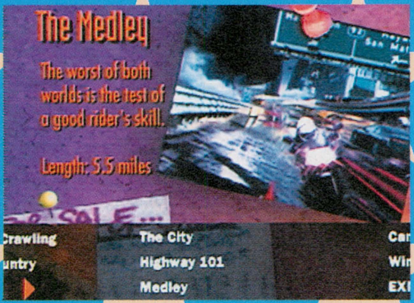
●『時を超えた手紙』(シンキングラビット／5月発売予定／予価￥8,800)：アメリカの架空の街を舞台に時をさかのぼりながら、現在の殺人事件の真相をあぶり出していくという大作アドベンチャー。



●『VIRTUAL QUEST ファラオの封印』(アスク講談社／4月発売予定／予価￥8,800)：舞台は古代エジプト。ファラオの墓に隠された秘密と父親の行方を探すべく、少年が単身ダンジョンを探索する。

3DOの海外ソフト取扱ショップ●ソフマップ／東京本店1F　〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル☎03-3253-3030／大阪4号店1F　〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-22☎06-634-5820
●メッセサンオーOVER TOP〒101 東京都千代田区外神田3-11-5☎03-3255-3443 ※なお、ソフマップは通信販売を行なっておりません。

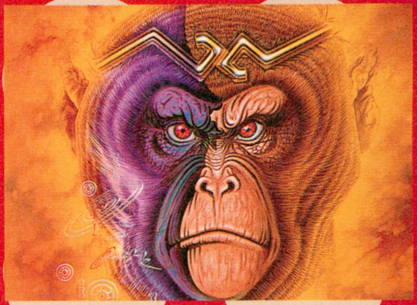
3DO SOFT SU



●『ロードラッシュ（仮称）』（EAビクター／7月発売予定／予価￥8,800）：カリフォルニアの裏街道を舞台にした3Dアクションバイクレース。天下の公道で〝ロードラッシャー〟たちの物語が始まる。



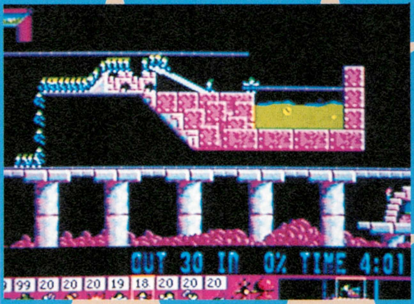
●『NFLマッデン・フットボール』（EAビクター／4月発売予定／予価￥9,800）：SFC、MDともに大人気の〝EAスポーツ〟シリーズ『ジョン・マッデン　フットボール』の3DO版。



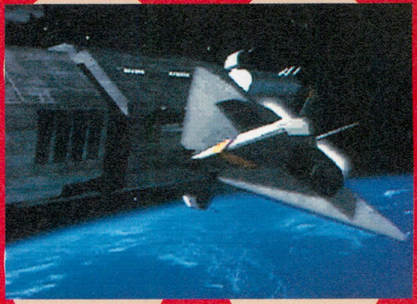
●『プロフェッショナル麻雀悟空（仮称）』（アスキー／5月発売予定／予価￥7,800）：初級12人、上級12人の個性的な対戦相手。段位認定戦、勝ち抜き戦、研究と3種類のモードを楽しむことができる。



●『Super Wing Commander』(Origin)



●『Lemmings』(Psygnosis)



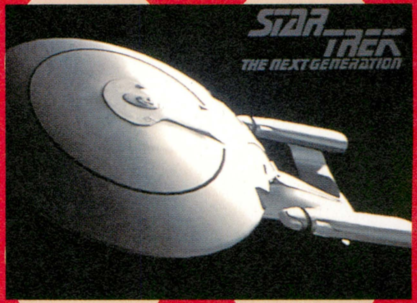
●『ショックウェーブ（仮称）』（EAビクター／8月発売予定／予価￥8,800）：映像処理からドルビーサラウンド式音声効果まで、ハリウッド映画の最新技術を採用したインタラクティブSFムービー。



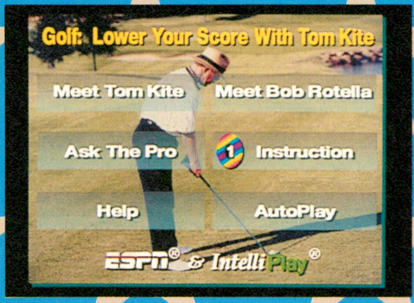
●『Demolition Man』(Virgin Games)



●『Total Eclipse』(Crystal Dynamics)



●『Star Trek:The Next Generation』(Spectrum Holobyte)



●『ESPN GOLF:TOM KITE BY INTELLIPLAY』(Intellimedia Sports)



●『Who Shot Johnny Rock？』(American Laser Games)



●『Out of this World』(Interplay Productions)



Virtua Fighter

進化する『バーチャファイター』

鈴木裕氏インタビュー

メガヒット！本格格闘技SLG『バーチャファイター』。その生みの親であるセガ・エンタープライゼス「AM2研」の鈴木氏を直撃。"体感"ゲーム、そして『バーチャファイター』の秘密に迫った。

インタビュー・文／松島賢司　撮影／尹哲郎

『ストⅡ』から始まった「対戦格闘ゲーム」ブームの流れは、『ストⅡ』の続編、SNKの格闘シリーズ、そして他社が次々と開発するゲームによって見えていた。ジョイスティックの決まった操作系と攻撃ボタンの分割、そして《必殺技》である。この流れが当分続くと思われていた矢先、1993年8月に幕張で行なわれたAMショーに初登場した『V.F.』は、ポリゴンで表現されたキャラクター、一切の《必殺技》を排除したゲーム性と、既存の「格闘ゲーム」の流れとはまったく別次元から出てきたものだった。

「僕は自分のことをアーティストではなく職人だと思っているんです。一般論で言えば、アーティストはマーケットと関係のない好きな方向で作って、時代が合っていれば受け入れられる、と。逆に職人というのは、与えられた仕事を、その範囲内で一生懸命つくるっていうスタンスですよね。僕が職人っていうのは、ユーザーが喜ぶものをつくろうとしているからです。それに技術者本来の喜びの追求ですよね。技術的に難しいところをクリアーしたときって嬉しいですよね。CGで柔らかいものっていうのは難しい分野なので、その分野をやって、個人的に満足感を得るという（笑）。何でもいいからCGで柔らかいものを表現したい、マーケットを考慮して「格闘」かな、と」

鈴木氏は世界初の体感ゲーム『ハングオン』（1985）の開発を手掛け、その後『アウトラン』（1986）『アフターバーナー』（1987）やポリゴンによるレース・ゲーム『バーチャレーシング』（1992）など大ヒットした体感ゲームを開発してきた人物である。

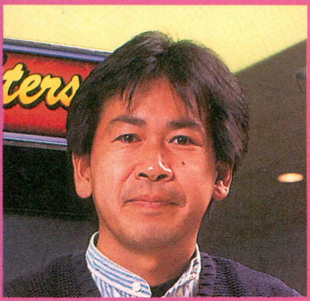
「《体感》がひとつの流れですね。『ハングオン』から『R-360』（1

内容	タイミング／条件	操作	ジャッキー・ブライアント	サラ・ブライアント	ラウ・チェン	パイ・チェン
パンチ	立ち	Ⓟ	ストレート・リード	ストレート・リード	沖拳（ちゅうけん）	沖拳（ちゅうけん）
しゃがみパンチ	しゃがむ	Ⓟ	スクァト・ストレート	スクァト・ストレート	掃沖拳（そうちゅうけん）	掃沖拳（そうちゅうけん）
キック	立ち	Ⓚ	ヴァーティカル・フック・キック	ヴァーティカル・フック・キック	括面腿（かつめんたい）	旋腿（せんたい）
しゃがみキック	しゃがむ	Ⓚ	ロー・キック	ロー・キック	旋栽腿（せんさいたい）	旋栽腿（せんさいたい）
中段キック		↘Ⓚ	ミドル・キック	ミドル・キック	旋中腿（せんちゅうたい）	旋中腿（せんちゅうたい）
小ジャンプパンチ1	上昇中に	Ⓟ	エルボー	エルボー	騰空双掌（とうくうそうしょう）	騰空双掌（とうくうそうしょう）
小ジャンプパンチ2	下降中に	Ⓟ	ステップ・ストレート	ステップ・ストレート	騰空沖拳（とうくうちゅうけん）	飛弾圏捶（ひだんけんすい）
小ジャンプキック1	上昇中に	Ⓚ	ステップ・フック・キック	ステップ・フック・キック	飛刺腿（ひさしたい）	飛刺腿（ひさしたい）
小ジャンプキック2	着地直前に	Ⓚ	ステップ・ヒール・キック	ステップ・ヒール・キック	騰空側陰脚（とうくうそくいんきゃく）	側蹴腿（そくしゅうたい）
大ジャンプパンチ	上昇中に	→Ⓟ	ジャンピング・フックナックル	ジャンピング・フックナックル	登落双捶掌（とうらくそうすいしょう）	落激双拳（らくげきそうけん）
大ジャンプキック1	飛ぶと同時に	Ⓚ	ジャンプ・キック	ジャンプ・キック	飛蹴腿（ひしゅうたい）	飛燕登脚（ひえんとうきゃく）
大ジャンプキック2	上昇中に	→Ⓚ	ドロップキック	ドラゴンキック	騰空双腿（とうくうそうたい）	飛燕鷹蹴（ひえんようしゅう）
大ジャンプキック3	上昇中に	Ⓚ	ミドルキック	ミドルキック	騰空端脚（とうくうたんきゃく）	飛燕廻脚（ひえんかいきゃく）
大ジャンプキック4	着地直前に	Ⓚ	ヒールキック	ヒールキック	騰空斧刃脚（とうくうふじんきゃく）	燕翔斧刃脚（えんしょうふじんきゃく）
大ジャンプ後ろ攻撃	上昇中に	←Ⓚ	ジャンプ・オーバー・キック	ジャンプ・オーバー・キック	虎脚背翔（こきゃくはいしょう）	燕背翔（えんはいしょう）
背後へのパンチ攻撃	後ろ向きの時	Ⓟ	ターン・ナックル	ターン・ナックル	背沖拳（はいちゅうけん）	背崩捶（はいほうすい）
背後へのキック攻撃	立ちから	Ⓚ	ターン・キック	ターン・キック	背沖腿（はいちゅうたい）	背沖腿（はいちゅうたい）
パンチボタン2連打	立ちの状態で	ⓅⓅ	ジャブ、ストレート	ジャブ、ストレート	連掌（れんしょう）	連掌（れんしょう）
パンチボタン3連打		ⓅⓅⓅ	フラッシュピストンパンチ	フラッシュピストンパンチ	雷撃掌（らいげきしょう）	雷撃掌（らいげきしょう）
基本投げ	両方とも立ち	Ⓟ+Ⓖ	ノーザンライトボム	フロントスープレックス	肩車頭落（けんしゃとうらく）	転身捜倒（てんしんそうとう）
背後からの投げ	の状態で	Ⓟ+Ⓖ	フェースクラッシャー	バックドロップ		
ダウン攻撃1	敵ダウン時に	⇧Ⓟ	ジャンピングニースタンプ	ジャンピングニースタンプ	虎爪雷蹴（こそうらいしゅう）	燕襲雷撃（えんしゅうらいげき）
ダウン攻撃2	入力	⇧Ⓟ				
ダウン攻撃3	敵ダウン時	↑Ⓟ	ハイジャンプ・ニースタンプ（威力大）	ハイジャンプ・ニースタンプ（威力大）	虎爪連襲（こそうれんしゅう：威力大）	燕襲高雷撃（えんしゅうこうらいげき：威力大）
起き上がり（前上）	ダウン時敵が	ⓀⓀ…	ヴァーティカル・スピン・キック	ヴァーティカル・スピン・キック	前旋腿（ぜんせんたい）	前旋腿（ぜんせんたい）
起き上がり（前下）	足方向の時	↓ⓀⓀ…	ロー・スピン・キック	ロー・スピン・キック	前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	前掃旋腿（ぜんそうせんたい）
起き上がり（後上）	ダウン時敵が	ⓀⓀ…	スプリングキック	スプリングキック	後旋腿（こうせんたい）	後旋腿（こうせんたい）
起き上がり（後下）	頭方向の時	↓ⓀⓀ…			後掃旋腿（こうそうせんたい）	後掃旋腿（こうそうせんたい）

990）まで体感の指数、度合いが若干の前後があっても増しています。でも『バーチャレーシング』からは3Dのインタラクティヴ・CG、ポリゴン技術を使い始めました。それまでは筐体を動かして外部的な刺激によって《体感》させていましたが、視覚的、錯覚的に《体感》させるようになったんです。ポリゴンは、止めた画面では書き込んだ絵よりも単純に見えますけど、正確に計算できるので動かしたときの《リアリティ》は勝ってますから」

《リアリティ》の追求ではあるが、《シミュレーター》を作っているわけではない、という。

「遊ぶ為の道具は煩わしかったり、憶えるのが余りにも面倒臭かったりすると、一般受けしないっていう傾向にありますよね。煩わしさも必要ですけど、必要以上あると駄目なんですよ。ですからゲームでは、煩わしさとは関係ない部分で《リアリティ》の追求をしているんです。楽しい部分の追求です。例えば景色とか車の形とかは本物に近いほうがいいですよね。あとはスピード感とか爽快感です。そういう部分ではどんどん《リアリティ》を追求していきます。シミュレーターを作ると、煩わしい部分にまで《リアリティ》を追求しなければいけないでしょう。それだと一般性はなくなりますよね」



鈴木裕第2AM研究開発部部長（セガ本社にて）

鈴木氏の手掛けたゲームの魅力は、《体感》もあるが、それ以上にゲームとして何度も楽しめる、ということだ。つまり《リアリティ》と《ゲーム》のバランスがいいのだ。

「《リアリティ》と《ゲーム》の接点を高い位置に持っていくようにつくっています。技術的な問題や期限の問題などがあって、目標に届かないこともありますけど。『V.R.』では600馬力のパワーを感じる車にしきれなかったんです。もっと荒々しい車なんだけど誰でも運転できて、技術的に劣っている人でも「俺もサーキットで走れるかも知れない」と思わせるとこまでいけばもっと良かったんですけどね。いつも目指すんですけど、そこまでいかないんですよ。僕がプロジェクトリーダーではないですけど、次作の『デイトナGP』では、『V.R.』でやり残したモンスター・マシンを乗りこなす嬉しさっていう部分については、一緒につくったりコーディネイトに参加しています。スタッフの中にハイパワーの車を運転した経験がある人がいないので。まあ一般の人たちは経験ないですよね（笑）」

自らの経験を基に《体感》の《リアリティ》を表現する鈴木氏。しかし《体感》を生み出す筐体がメインの商品ではない、と語る。

「つくる側としては駆動体がない状態で十分面白くなければヒットにならないと思ってます。駆動体が全然ない状態で面白いところまで追求するっていうのが僕のつくり方なんですよ。例えるなら、ラーメンの場合ダシとメンだけで食えるようにしてからオカズをのっける。（笑）ダシやメンは適当で、でっかいカニをのせればそれで食えるっていうつくり方ではないです。ベースのものが出来ない限りオカズをのせるような仕事の仕方は禁止してますから。ベースが出来てないうちにオカズを入れると僕がまとめきれないんですよ。かえって食い散らかしておかしくしちゃうから。何が《主》で何が《従》かと考えると、《主》はやっぱりソフト。駆動体は《従》ですね」



1994AOUエキスポ出展された最新作『デイトナGP』。

『V.F.』の《主》はキャラクターのリアルな動きである。『V.F.2』ではさらに「格闘」の《リアリティ》を追求するのだろうか。

「《リアリティ》を追求しすぎると、強い人の動作は速すぎたり動きが小さかったりして派手さが足りなくなります。逆にブルース・リーとかジャッキー・チェンとか見た目でわかる動きの方に近づけよう、と。（笑）ですから殴ったときに3メートルふっとぶようなことはやりたいですね。嘘と言えば嘘なんですけど。自分が考える、最も華麗な技の形にもっていきたいんですよ。映画の演出と一緒ですよね」

本物を自分の中で消化し、さらにゲームとしての《リアリティ》を追求するという姿勢を貫く鈴木氏は、3月には中国へ渡り、八極拳の継承者に逢うつもりだという。そこで見たもの、体験を『V.F.2』へと昇華させようとしているのだ。

一挙公開!!

これが『バーチャファイター』基本技一覧だ!!

内容	タイミング／条件	操作	結城晶	ジェフリー・マクワイルド	ウルフ・ホークフィールド	影丸
パンチ	立ち	Ⓟ	沖捶（ちゅうすい）	ストレート・ナックル	ストレート・ハンマー	弾拳（だんけん）
しゃがみパンチ	しゃがむ	Ⓟ	崩捶（ほうすい）	ロー・ナックル	ロー・ハンマー	地擂り弾（じずりだん）
キック	立ち	Ⓚ	昇腿（しょうたい）	アッパー・キック	ハイ・キック	突き返し蹴り（つきかえしけり）
しゃがみキック	しゃがむ	Ⓚ	易前腿（ようぜんたい）	バーティカル・キック	ロー・スマッシュ	擂り蹴り（すりけり）
中段キック		↘Ⓚ	側腿（そくたい）	サイド・キック	フェイス・リフト・キック	中蹴り（なかげり）
小ジャンプパンチ1	上昇中に	Ⓟ	落歩双捶（らくほそうすい）	ハンマーダウン	ステップハンマー	手刀（しゅとう）
小ジャンプパンチ2	下降中に	Ⓟ	落歩捶（らくほすい）	ステップナックル	ロックパンチ	飛び正拳（とびせいけん）
小ジャンプキック1	上昇中に	Ⓚ	跳刺腿（ちょうしたい）	ステップ・キック	トー・クラッシュ	飛び踵落とし（とびかかとおとし）
小ジャンプキック2	着地直前に	Ⓚ	刺腿（したい）	プッシングキック	ハンマー・エッジ	突き踵蹴り（つきかかとけり）
大ジャンプパンチ	上昇中に	→Ⓟ	落撃双捶（らくげきそうすい）	ライジングサン・ハンマー	ジャンピング・ラリアット	「落葉」（前転体当り）
大ジャンプキック1	飛ぶと同時に	Ⓚ	登脚（とうきゃく）	キリング・バイツ	ライジング・トー	飛翔蹴り（ひしょうけり）
大ジャンプキック2	上昇中に	→Ⓚ	飛弾腿（ひだんたい）	ジャンピング・フットスタンプ	ドロップキック	空巴弾（くうはだん）
大ジャンプキック3	上昇中に	Ⓚ	落歩腿（らくほたい）	フライング・ローキック	ハンマーキック	丸太蹴り（まるたけり）
大ジャンプキック4	着地直前に	Ⓚ	斧刃腿（ふじんたい）	ヒール・スタンプ	ヒール・クラッシュ	飛び踵蹴り（とびかかとけり）
大ジャンプ後ろ攻撃	上昇中に	←Ⓚ	風門倒壊（ふうもんとうかい）	リア・キック	バック・サイドキック	回転延髄蹴り（かいてんえんずいけり）
背後へのパンチ攻撃	後ろ向きの時	Ⓟ	拳背捶（けんはいすい）	スピンナックル	ローリングハンマー	裏葉（うらは）
背後へのキック攻撃	立ちから	Ⓚ	後蹴腿（こうしゅうたい）	バックキック	バックキック	逆蹴り（ぎゃくげり）
パンチボタン2連打	立ちの状態で	ⓅⓅ	八門開打（はちもんかいだ）	ダブルナックル	ジャブ、ストレート	烈掌（れっしょう）
パンチボタン3連打		ⓅⓅⓅ		1、2、アッパー	1、2、アッパー	散弾撃（さんだんげき）
基本投げ	両方とも立ち	Ⓟ+Ⓖ		バックフリップ	ブレーンバスター	葉隠流投術「太刀」（たいとう）
背後からの投げ	の状態で	Ⓟ+Ⓖ		バックブリーカー	ジャーマンスープレックス	葉隠流投術「葉裏霞」（はうらがすみ）
ダウン攻撃1	敵ダウン時に	⇧Ⓟ	撃崩捶（げきほうすい）	フライング・ボディプレス	エルボー	飛延弾（ひえんだん：近距離の場合）
ダウン攻撃2	入力	⇧Ⓟ				飛鳥（あすか：中距離の場合）
ダウン攻撃3	敵ダウン時	↑Ⓟ		ライデンドロップ（威力大）	ハイ・エルボー（威力大）	飛翔撃（ひしょうげき：遠距離の場合）
起き上がり（前上）	ダウンで時が	ⓀⓀ…	括面旋腿（かつめんせんたい）	スピニング・アップキック	ローリングクリアー	竜巻蹴り（たつまきけり）
起き上がり（前下）	足方向の時	↓ⓀⓀ…	括面掃腿（かつめんそうたい）	スピニング・ローキック	ロー・クリアー	竜巻擂り蹴り（たつまきすりけり）
起き上がり（後上）	ダウンで時が	ⓀⓀ…	背掃腿（はいそうたい）	スピニング・バック	ローリングバック	裏竜巻蹴り（うらたつまきけり）
起き上がり（後下）	頭方向の時	↓ⓀⓀ…	背下掃腿（はいかそうたい）	スピニング・ローバック	ローバック・クリアー	裏竜巻擂り蹴り（うらたつまきすりけり）



代々木忠
●AV監督

特別対談②

ヴァーチャル・セックスが人類を変えるか!?

渡辺浩弐
●ハイテク・コメンテーター

いま、いちばん注目しているクリエーターはだれか？　最近、こう質問されることが多い。
「代々木監督です」。そう答えると、たいていの人が意外な顔をする。
この対談は、僕の側から編集部にお願いして実現したものだ。メディアの変革を加速させるのはいつも、セックス・ウエアなのである。
そしていま、また大きなターニング・ポイントを迎えようとしているメディアに対して、「性」そして「人間」の本質という視座から、
もっとも先鋭的に、もっとも真剣に取り組んでいるクリエーターが、この人なのだ。
読んでいただくと、現在のメディアに、そして僕たちに、〝ヨヨチュー〟が必要なわけがわかっていただけると思う。（渡辺浩弐）

企画・文／渡辺浩弐　撮影／中村修介

「性のリアリズム」を独自の手法で探求

渡辺●「アダルトビデオの巨匠」として知られている代々木監督ですが、かつてはピンク映画界の作家でしたよね。メディアとして、ビデオは映画とどこが違いましたか?

代々木●VTRの機能としては、撮ったものをすぐ見られる、これはすごいことでしたね。フィルムの場合、どういうふうに撮れているかということは、現像が上がってくるまでわからない。気に入らなかったからもう一度撮り直し、というわけにはいかない。きちんとシナリオを書いて、絵コンテを描いて、万全の準備をしたうえで、現場では「予定どおり」に正確に演技してもらうしかない。

　また、フィルムの場合、一気に撮れる時間も非常に短い。4分弱でマガジンチェンジしなければならないわけです。そのペースで絶えず「カット」がかかるということになる。

　濡れ場を撮っていても、男と女の本当の感情の盛り上がりを追っかけるなんてことは無理なんです。

渡辺●「ナマ」を撮れない。ちゃんとレールを敷いて「ツクリ」でいくしかない、と。

代々木●そうやってレールを敷く、ということは結局、監督の側、つまり男の側からの思い込みだけでつくり上げてしまうということなんです。

渡辺●なるほど。昔、『影武者』という映画の撮影のとき、現場に勝新太郎がビデオを持ち込もうとしたら、黒澤（明）監督が激怒して、大ゲンカになってしまったそうです。

　映画とは、監督の思い込みで突っ走って、仕上げていくものだった。ビデオというメディアはその〝専制君主制度〟を危うくしてしまう。そこに、面白さがあるわけですね。

代々木●そう、ピンク映画をやってたころ、撮影が終わったあとに女優さんたちと飲んでると「監督、ホントは女ってあんなもんじゃないのヨ」なんて言われたものです。（笑）

　人間の「性」というものは、映画の「ツクリ」の方法論とは逆の方向にあるものではないか、と思い始めた。そこで、ビデオを積極的に使ってみようと思ったわけです。

渡辺●実際に使ってみて、ビデオの持つリアリティとはどんなものだったんでしょうか?

代々木●映画というメディアは「描く」作業なんですけれども、ビデオの場合は「探る」という作業です。撮りながら新しいことがわかってくる。女って、こんなことを考えてるのか!　ってね。

　ビデオならフィルムと違ってだらだらと流しっぱなしで撮れる。僕は2台のデッキを交互に回して、ときには何十時間も続けて撮るんです。すると、女の子がだんだん変わっていくんですね。最初は「撮られている」ことを意識していても、だいたい30分くらいすると忘れちゃって、ごく自然に、乱れてくるんです。ビデオってカメラも小さいし、撮っても音もしませんからね。やがて女の子のナマが、本質が出てくる。さらにビデオに撮られることで、女の子は変わってくる。自分の中の知らない自分が出てくる。

渡辺●すごく淫乱になっちゃったりとか?

代々木●人間って、自分を制約して生きているものです。つねに他人の視線を意識して生きているわけです。

　しかし、一度タガを外してみたときに、いろんなことが見えてくるんです。セックスって罪悪じゃないんだ、解放されるって気持ちいいことなんだ、と。それをきっかけにすべてに対するものの考え方がポジティブになっていくわけです。

　ビデオ出演中に、生まれて初めてのオーガズムを体験する子が多いんです。また撮影中だけじゃなく、その後も性格がすっかり明るくなってしまう子も多いですね。

渡辺●じゃあ、ビデオに出た女の子からは感謝されるんじゃないですか。

代々木●8割がた、感謝されますね。

渡辺●最近はビデオカメラが一般家庭にも普及していますよね。ふつうの恋人同士が、お互いにビデオで撮りあいながらセックスしたりすることで、心が開いていくとか、人間性が変容していくなんてこともありえるんでしょうか。

代々木●もう、それはすごく、ある。機械って、すごい力を持ってるんです。どんなにシャイな男の子でも、たとえばビデオカメラを構えれば「ちょっと股を開いてみて!」なんて女の子に言えちゃうわけです。（笑）

渡辺●撮られる側も、それがエクスキューズになって股を開きやすくなったり。

代々木●そういうことがきっかけになって、いままで見えなかったものが見えてきたり、体験したこともない解放感を味わえたりするんですよ。

渡辺●一般人も性生活に、どんどんハイテク・ツールを活用したほうがいい、ということですね。

代々木●マシンが、理性の呪縛を外すのに役立つんですよ。ビデオで撮っているうちに、ずいぶん長いこと元気のなかった中年のおじさんが、おっ立っちゃったなんてこともありますよね。

　その瞬間が大切。それは理性の抑圧に対する本能の勝利ということ。それはエネルギーがチャクラから解放されてほとばしり出てくることなんです。それで、全身の細胞が活性化されるんです。

　ハイテクのマシンが、そのきっかけをつくってくれるんですよ。

催眠セックスからチャネリング・セックスへ

渡辺●代々木監督の作品は、女優さんを誘導して心を開いてあげる、何かを引っ張り出してあげるというようなものが多いですね。それが「チャクラを開く」ということに近いんでしょうか。

　いまの話を聞いていると、催眠（『催眠SEX』）シリーズからチャネリング（『チャネリングFUCK』）シリーズに至った道のりに、何か筋の通ったものを感じるんですけど。そのあたりの独特の手法について、教えてください。

代々木●同じことをやって、イく子とイかない子がいる。これは一体どういうことだろうというところから考えはじめたわけです。どうしてもイけない子については、どうも過去の体験が影響している、ということがわかってきた。性に対する罪悪感のようなものが、オーガズムへの道をふさいでいるんです。

　それを取り除いてあげるために、催眠という手法を使い始めた。

渡辺●自分でも気づかない、深層心理のキズが桎梏（しっこく）となってオーガズムにゆけない、と。

代々木●僕の催眠は、社会によって深層心理に植えつけられた催眠を取ってあげるための催眠なんです。いまの世の中、すべての人々は催眠をかけられている。親から、学校の先生から、これをしちゃいけない、そんなことをしたら笑われると、既成

概念をインプットされ続けてきた。それで、無意識の世界にさまざまなガードがかかってしまっている。みんな、精神的に自由になることに対してすごく臆病になっているんです。そういうガードを取り除いてあげるために僕は、女の子をまずトランス状態にしてあげる。

日本人があんなに長い間学校で英語を習ってるのにしゃべれないのは、文法の使い方をあまりにも厳しく教えるからだと思います。ここはONじゃなくてOFじゃなくちゃ間違いだ、てな具合いにね。本当は言葉ってそんなもんじゃない。

でも、厳しく「ペケ」をつけることが日本の教育システムなんですね。

渡辺●性に対してはとくにタブーの多い国です。

代々木●そのとおり。しかしこれはあまり知られていないことなんですけれども、ごく最近に、日本独特の「性のタブー」は、ごく最近に、国家権力から押しつけられた思想なんですよ。

民族学者の赤松（啓介）先生と最近よく話すんですけど、かつての日本の村落社会では、性はもっと自由な、おおらかなものだった。実体験で、肉体感覚で性を知っていくことがとても大切だったそうです。

「夜這い」というフリーセックスの形が、昔はちゃんと存在したわけです。乱交パーティだって日常茶飯事だった。そういう風俗の記録が戦前、国家権力によって回収され、焼かれてしまったんです。「徴兵制度」と「教育勅語」ができたころに歴史が隠蔽され、ねじ曲げられてしまった。軍事国家のシステムをつくり上げるためには、処女性とか純潔とか貞操といったことに、重大さを与えることが必要だったからです。

セックス・イコール・罪悪という概念が捏造され、そしてすべての人々に小さいころから刷り込まれてしまう、一種の洗脳システムが出来上がってるんです。

渡辺●セックスは汚いこと、悪いことだという思い込みが深層心理にあるから、本当に気持ちいいセックスができない……。

代々木●そう、だからまず催眠でそれを取り除いてあげる。と、ネガティブなフィルターが外れて、自分の本当にやりたいことをやってしまう。おしとやかな子が、信じられないほどスケベに変貌して、乱れまくる。

そして、やってしまって心地良くなる。ラクになることによって、自分に素直になることによって、本当のオーガズムに達することができるようになるわけです。

渡辺●その「生々しい」状況を、ビデオという「生々しい」メディアでとらえるわけですね。

さて「チャネリング・セックス」も、その「催眠セックス」の延長のようなものですか。

代々木●あれをはじめたきっかけは、催眠でトランス状態になったとき、すなわち心が完全に開いた状態になった女の子が、自分自身では何もしていないのに、隣でセックスをしてる子に同調してイっちゃった事実なんです。また、僕が考えていることをトランス状態の子に読まれてしまったり、そういう不思議な現象が次々と起こるようになったんです。

それを探りたくて「チャネリングシリーズ」というネーミングを考えて意識的に撮りはじめたわけです。

そうしたら、とんでもないことが起きてしまった。霊が降りてきてしまったんですよ。

渡辺●見ました。チャネリング・セックスをやってるときに、女の子ひとりに悪霊が降りてきてしまう、というやつですね、あれはすごかった。

でもあのときは、代々木監督のパワーでなんとか霊を成仏させてあげたんですよね。

代々木●あのときはただただ、必死だった。実際、あんなに怖いことはなかったですよ。

次は"バイテク・トリップ・ソフトウエア"!!

渡辺●代々木監督は、霊をはらうだけではなくて、女の子に指1本触れずにイかせてあげたりも、できる。うらやましい(笑)。そのパワーはいったいどうやって身につけられたのでしょうか。

代々木●うちのスタッフの奥さんにひとり、その種のすごいパワーを持った人がいたもので、調子の悪いときに行ってヒーリングしてもらったんですよ。少々の胃痛とか下痢なら20～30分で治っちゃうんですよね。

その人に「代々木さんもエネルギーが出てる人だ」と言われた。そしてチャクラの位置とかエネルギーのコントロール方法を教わったんです。

そのときいわれた言葉「自分の子供の病気なら治せますよ……子供のことなら死に物狂いになるでしょ、それが大切なのよ」これがきっかけになって、なんとなくわかりはじめたんですね。

渡辺●なるほど！　僕も最近「気」の道場に通っているんですが、先生が気を送ってくると明らかに、体に何か波動のようなものを感じます。あれは何なのかわからないけれども、絶対に何かある。

代々木●そういえば、撮影現場でこんなこともあった。オーガズムに達した女の子が、僕の前世までを見抜いて、教えてくれるわけです。それがひとりなら「幻覚を見た」ですんでしまうんですけれども、何人もの女の子が同じことを言うんですよ！

渡辺●それもテレパシーとか、気のようなものの作用でしょうか。

代々木●いや、じつは僕もまだわからないのですけどね。でも、確かにすごい何かがあることは間違いない。

その正体が何なのか、いろんな人と会っていろんなことを勉強しながら、頭を整理している最中です。

渡辺●どんな人とお会いになってるんですか。

代々木●それはもう、さまざまです。脳や脳波の専門の学者とか、超能力者とか……。

渡辺●同じ目的で、学者と超能力者の両方に会われているというところが面白い！

代々木●こういうことは偏ってはいけないと思っていますから。

そういえば、大脳生理学者の大木（幸介）先生に会ったとき「催眠状態のときになぜ前世が覗けてしまうのか、そして臨死体験とはいったいどういうことなのか」聞いてみたことがあります。

先生によると、ドーパミンという一種の脳内麻薬が、重要な役割を演



渡辺浩弐（わたなべ・こうじ）
1962年（寅年）福岡生まれ。バーチャリアン。新刊『ヴァーチャリアン嘘つかない』（メディアワークス）『1999年のゲーム・キッズ』（アスキー）。

何か不思議な人間の波動のようなものが映像を通して伝わってくる



VIDEO『チャネリング悪霊と精霊たち』（アテナ映像／税別￥14,100）



VIDEO『ヴァーチャル・エクスタシー』（アテナ映像／税別￥15,800）



CD-ROM『ナンパラクティブ／彼女をクリック』（アテナ映像／税別￥14,800）



CD-ROM『女体解剖　あなたが測って　くらべて遊んで』（アテナ映像／税別￥14,800）



代々木忠（よよぎ・ただし）
1938年（寅年）福岡生まれ。ピンク映画界を経て、現在はAV界の巨匠。『ザ・オナニー』『チャネリングFUCK』など数々の大ヒット・シリーズを手がけてきた。

映画というメディアは"描く"作業だけれどビデオは"探る"作業

じているということです。トランス状態になったとき、ドーパミンが大量に脳の中に分泌される。それが視床下部に隠されている人間の不思議な記憶を、顕在層に浮かび上がらせる役割を果たすということなんです。

渡辺●臨死のときも、深いオーガズムに達したときも、ドーパミンが異常分泌されているそうですね。そのとき、人間の脳の不思議な機能が発揮されているのかもしれない。

代々木●いま、ロバート・モンロー（有名な幽体離脱能力者）の、トリップ時の脳波記録なども調べてみたいと思っているんですけれどもね。

渡辺●自分の脳の不思議な機能を全開にしよう、という試みは、かつてヨガや禅の行者が、瞑想によって行なっていたことです。

'60年代のアメリカでは、麻薬を使ってその領域に行こう、というムーブメントがあった。

しかし代々木監督はいまそれを「セックス」と「ハイテク」のノウハウで試みようとなさっているわけですね。ビデオ作品『ヴァーチャル・エクスタシー』を拝見したんですが、これまでメディアの中に収まりきれなかった何か不思議な、人間の波動のようなものが映像を通して伝わってくるような気がしたわけです。

代々木●そう！　僕は自分の波動で人のチャクラを開いて、覚醒させてあげることができます。けれどもそれをマン・トゥー・マンでやっていては数に限界があります。そこで、なんとかパッケージ・ソフトでその波動を伝えられないか、と思っているのです。

『ヴァーチャル・エクスタシー』はセクシャルなイメージに絞ってつくったんですけれども、それをもっと進めて最近『瞑想誘導CD』というものをつくってみたんです。

これは音によって、右脳と左脳を別の周波数に同調させて、ドーパミンを分泌させるものです。

そしてそのトランス状態で、本当の自分を見つめる。自分とチャネリングして、自分の力で自分の能力を開くように、誘導していくCDです。ふだんは閉じ込められている潜在能力を引き出させる、トレーニング用のCDなんです。

渡辺●CDを聞くと瞑想に入れる、そういうものですか？

代々木●そうです。瞑想って自分ひとりではかなかできませんからね。CDを聞くことなら、だれでも、気楽にできる。これはまだ実験作品ですが、非売品として3000枚くらいつくって、いまあちこちに配って試聴してもらっています。

渡辺●CD-ROMなど、コンピュータ・メディアの可能性についてはどうお考えですか。

代々木●ええ、自分のテーマには、インタラクティブ・メディアはきわめて有用だと考えています。

一方的に情報を与えられるのではなく、視聴者自身がモニターに参加して積極的にかかわれる、というところにすごい能力を感じますね。

また、すでに若い人たちがファミコンに慣れ親しんで、遊んでいるという下地もありますから、メディアとしても広がりが期待できます。ビデオを超えていくメディアになるかもしれない。

渡辺●このメディアで作品を制作される予定は？

代々木●実写アダルト・ゲームについては会社としてすでに数タイトルリリースしていますが、次の段階の作業もすでにスタートしています。

具体的にはCD-ROMで、マインドもののゲームを制作しはじめているんです。自分自身の心を調べてそれを客観的に眺め、その慰し方を考えるソフトです。

渡辺●サイコ・セラピー・ソフト！

代々木●ただし、この、コンピュータ・ソフトの世界は、やはりアメリカのほうが進んでいる。だから、制作はアメリカ拠点で進めていくつもりなんですよ。すでに、スタッフをアメリカに派遣して、アメリカの優秀なスタッフと一緒にソフトをつくるプロジェクトを組んでいます。

渡辺●すごい！　進んでますね。

『瞑想誘導CD』を読者20名にプレゼント



●実験的に製作されたマインド・トリップCD『瞑想誘導CD』（監修・代々木忠／アテナ映像／未発売）を20名にプレゼント。ご希望の方は官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記の上、〒102 東京都千代田区五番町6－2　ソニー・マガジンズ　編集4部「ED VR」係まで。3月20日消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。



『魂の体外旅行』
（ロバート・A・モンロー／日本教文社）
著者は、幽体離脱能力者として有名な存在。異次元に移行した意識は、時空間を超え変容し、ついには知的生命体との邂逅を迎える！



『プラトニック・アニマル』
（代々木忠／情報センター出版局）
「どうしたら本当のSEXを体験できるか」独自の視点から、その心得をじつにわかりやすく説いたベストセラー



『オープン・ハート』
（代々木忠／情報センター出版局）
「どうしたら意識を開き心を解き放し、自分の中の地獄を天国に変えることができるか!?」……読めば人生が変わる迫力の1冊



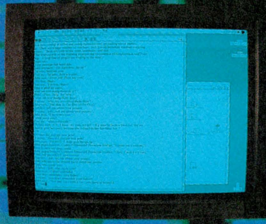
『脳内麻薬と頭の健康』
（大木幸介／講談社ブルーバックス）
頭脳パワーの不思議を、麻薬、脳内麻薬の働きから掘り下げて語る。心と身体のシステムを知るための絶好の入門書



●ニューエッジをサンプリングするレイヴ・ファッション「アナーキック・アジャストメント」（無秩序＋秩序）専門店は、原宿ラフォーレ4Fにある。（問／☎03-3497-5188）



●伊藤穰一（いとう・じょういち）／1966年生まれ。米タフツ大学にてコンピュータサイエンス、シカゴ大学において物理学を専攻。『WIRED』『MONDO 2000』の編集に深く関わり、現在「Mac Zone Japan」社長ほか。趣味はスカイダイビング、スノーボーディング、〝ネットサーフィング〟!!



●MUD（Multi-User Dungeon）とは、コンピュータ・ネットワークを利用したテキストのみのRPG。生きている対話型のフィクション。サイバネティックス現前の拡張。

『ハイテクな地球規模でネットワーク化された未来への道は、真っ暗な高速道路だ。ぼくらの国はどちらも、この未来に向かって猛スピードで突進している』
《ハッカーを追え！》日本版序文より
ブルース・スターリング

ついに日本でも《光ネットワーク構想》が正式発表された。総予算約300兆円。NTTと国が、アメリカが昨年の2月に発表した《情報スーパーハイウェイ構想》を受ける形で発表した計画である。

去年の《ニンテンドー＋SGI》に始まったゲーム業界とコンピュータ業界のボーダレス化も《セガ＋マイクロソフト》というビッグニュースでいよいよ加熱。IBMより頭のいいゲーム機が発売される可能性。これは、まさに情報が未来に向かってカオス状態で進んでいくことをわかりやすく表わしている。

実際このままの計画が進めば、情報の《道》はできるだろう。かつての電話、ラジオ、テレビのように……。

では、その《道》に何が走るのかを正確に予想できる人はいるだろうか。《情報スーパーハイウェイ》という構想自体が、《ハイウェイ》というメタファーを使わなければ、コンピュータのリアリティのない人には伝わらないくらいの危うい構想なのだ。しかも、そのうまいメタファーでさえ、その《ハイウェイ》をトラックやバスが走るイメージで捉えた人にとっては、「免許（コンピュータ）がないヤツにとっては何だか関係ない」感覚になってしまう危険性があるくらいなのだ。何ができるのか、何をしたいのか、誰と逢えるのか、疑問は限りない。そして、まだ構想でしかない《ハイウェイ》では、その答えを出すこともできない。それはまさにブルース・スターリングの言う『暗く舗装もない道』になるだろう。

それでは、その構造を単純に、物質や人間が移動するための《道》が、50年代のアメリカの国家計画によって《ハイウェイ》として整理、高速化されたことに例を求めるとすると、《スーパーハイウェイ》も国家が情報（舵）を握ることになるのだろうか。

「いや。そうじゃないと思うよ。だから、僕は《スーパーハイウェイ》という言葉が果たして的確なのかどうかってことにさえ疑問があるよね。ハイウェイってイメージとしてバイパスで繋がっている街があるワケでしょ。それじゃあ繋がっていない街には、なかなか行くこともできなければ、自分で勝手にインターチェインジをつくることもできない。でも《コンピュータ・ネットワーク》では、そのすべてが当たり前のようにできるんだよね。だから、僕のイメージでは、もっと人の脳自体のシナプスの信号とかに近いよね。つねに流動的でカオス。情報がよく流れる道は大きく太くなるし、その情報の量が減れば細くなり、なくなることもある。僕たちがひとつひとつの脳細胞として巨大な《脳味噌》の空間で情報を送る。それは、まさにカオスだよね」

確かにいままでのテレビやラジオのほうが一車線にすべてを押し込んだ《ハイウェイ》だったのかもしれない。

答えてくれたのは、80年代からハッカーとして活躍し、90年代に入りあの雑誌《MONDO2000》や《WIRED》の創刊に協力している、まさに僕らが《スーパーハイウェイスター》伊藤ジョーイ氏。

「うん、《スーパーハイウェイスター》っていい言葉だよね。90年代に入ってね、今までのようなハッキングだとかハッカーの持つ犯罪的で80年代的なネガティヴなイメージってまずいと思うのね。もちろん、ただアッパーな要素ばっかりなワケでもないけど。ただね。マリファナを吸ったことがある人が大統領になったアメリカでは、《ネットワーク》にリアリティを持ち始めたりしてる。そうした時期に例えば、80年代的にパワーだけで何かを決めようとしても、すでにカオスだからね。カオスにパワーは通じないと思う。それは、昔のベトナムでも、今のボスニアにしてもソマリアにしてもすでに証明しているワケでしょ。カタチのない物（情報）に対して力（権力）に頼ってもしょうがないんだよ。これからは個人の感性の時代なんだよ」

コンピュータやテレビゲームが誕生したばかりの60年代から70年代にかけて、人々は力（当時はベトナム戦争という力の象徴があった）ではないカタチで世界



スーパーハイウェイスター

90'sデジタル・ジェネレーション

『リアリティ・ハッカーズ』――コンピュータは、かつてのカウンター・カルチャーが夢想した「世界的なコミュニケーション」のためのマシンとして、ようやく機能し始めた……GET WIRED！

構成・文／佐藤大　撮影／尹哲郎　CG／野澤現

をネットワークする方法を探していた。

フラワームーヴメント、ヒッピーと呼ばれた人々は《ドラッグ》を使い、脳と脳でのダイレクトなコミュニケーションによるネットワークを実践していた。

その時期に偶然生まれたパーソナル・コンピュータ……そしてテレビゲーム。その個人レベルから開発、流通が始まったメディアが、20年のときを越えて《ネットワーク》としての可能性を生み始めた90年代。スーパーハイウェイやハイテク・ヒッピーズという言葉が生まれてきたことは単なる偶然ではない。これは、ファッションや音楽、メディアの進む方向が、80年代的ネガティヴパワー（またはパンク的破壊思想）に彩られていた反動として、単純にポジティヴ・ムーヴメントに走っているワケでももちろんない。

パーソナルなコンピュータ技術がつくりだした数々の可能性。それは、DTPによる個人発の雑誌、サンプリングによる個人発の音楽、低価格ハードによる個人発のCG、マック等でつくったデザイン・プリントによる個人発のファッション。すべては、個人がネットワークで世界へ向け発信する感性によるパワーを持った新しいメディアである。ひとつひとつの脳細胞が脳全体に対して影響を持ち得る時代がきたのである。

「そうだね。テクノやハウス・ミュージック。アナーキック・アジャストメントを代表とするマックなんかを使ったデザインのデスク・トップ・ファッション。きっと、それぞれがそれぞれに対して共通意識みたいなものを持っていると思うよ。それは、カオスの中で《波》を見つけて、その《波》にうまく乗っているという意識じゃないかな。それからね。インターネット上には、MUD（マルチ・ユーザー・ダンジョン）という名のゲームがあってね。それはルールや話自体をユーザーが自分で変えることのできる流動的で、しかも終わりのないゲームだったりして。それはさ、まさにいまのテレビゲームが近い将来に必ず到達するだろう大事なポイントだったりすると思う」

僕らに大切なのは、ハイウェイをのろのろと目的に向かって、ただ走る車じゃない。もちろん、ヒッピーもハイウェイスターも懐古趣味ではない。90年代のリアリティとしてそれらがまたしても必要になってきているのだ。

飛ばせ、《スーパーハイウェイスター》。僕たちの新しいフロンティアに向かって。世界中で同時多発的に現われ出した《コンピュータ・ネットワーク》のリアリティを持った感性を、僕たちは、そう、《スーパーハイウェイスター》と呼ぼう。待っているだけでは何も起こらない。巨大なカオスが広がっている。とりあえず走り出そう。

キミのマシン（感性）はなんだ？ 音楽、ファッション、ゲーム、ヴィジュアル……形態は何でもいい。マシンのスピードが重要なんだ。ブッ飛んだマシンだけがこのネットワークではリスペクト（尊敬）される資格を持っている。

ひとつだけ注意してほしい。70年代の《ハイウェイスター》は、絶望に向かって、ただスピードを加速していたことを思い出せ。でも、僕たちの《スーパーハイウェイ》はできたばかり。そう、何もかも始まったばかりなのだ。絶望に向かうにはまだ早い。まず、すべての可能性に向かって疾走せよ。

ほとんど言葉遊びみたいな《スーパーハイウェイスター》になるのは、誰でもない、自分なのだ。ここではすでに《スーパーハイウェイスター》気取りのブッ飛びマシンを紹介しよう。

キミ自身が、これから走るときのライディングやラインどりの参考にしてほしい……。最後にジョーイが言う。

「それからね。僕は最近《ネットサーフィング》って言葉がいいと思うのね。情報の《波》を正確にキャッチして、キーボードでエッジを効かせて次々と波をテイク・オーバーしてゆく。ハッカーなんかよりずっといいよ。僕は《ネットサーファー》として90年代のカオスをくぐりぬけていこうと思っている」

《サーフィン》&《ハイウェイスター》。どちらもあの年代に盛んだった文化。どちらもスピードを感じるための手段だ。カオスをブッ飛ばせ、ネットサーファー&ハイテクヒッピーズ&スーパーハイウェイスター！ 2000年まで待てないエッジが今日もどこかで走り出している。

TECHNO TRIBE

TECHNO TRIBE

TOKYOテクノ・コネクション

細胞レベルでコミュニケートする〈電子の音〉

Station Rose、R-1、ススム・ヨコタ、ケン・イシイらが生み出すヴァイブレーション……。デジタル・テクノロジーがもたらす〈東京発テクノ〉が今、世界中のクラブ・シーンと交信し始めている。拡張する音楽、そして共通意識。

文／KEN=GO 撮影／KEN=GO→（Station Rose） 尹哲郎（R-1、ススム・ヨコタ）



先鋭化する電子メディアの中でも、最速で突っ走っているのが、ゲームと音楽であるのは間違いない。地理的距離や言語の壁を超越し、グローバルなコミュニティを築いている。いまだ、この波動を感じることさえ困難な、この鎖国された島国に繋留された僕らには信じがたいことだが、このふたつの偉大なヴァイブはすでに、運命的な引力で引き合っている。ドイツはフランクフルトに居を構える、レコード会社″LOGIC″（DANCE 2 TRANCEなど。また、HARTHOUSE、EYE-Qも同じ建物内にある）のスタジオには、各部屋にSEGAの『バーチャフォーミュラ』などの業務用ゲームが置いてある。

去年9月にイギリスはマンチェスターで開かれた「イン・ザ・シティ」というダンス・ミュージックの会議では、音楽とゲームがどのように関係していけるかのディスカッションがヒートアップした。

ロンドンの代表的レーベルRISING HIGHのアーティスト、マイク・アッシュ（SPACE CADETほかで活躍）は、昼間ゲーム会社でプログラマーとして働くかたわら、自宅でテクノのグループを紡ぎ、夜な夜なクラブを徘徊している。

もうわかっただろうか？ ほとんどのテクノ狂はゲーム狂でもある。テクノという（テクノポップにあらず、ジュリアナにもあらず）、なじみのあるようで、東京からは最も遠かった音楽が、ゲームの都からの参加を手招きして待っている。

僕らが、相も変わらずドームに化石を見に行って喜んでいたころ、水面化では、発動への準備が進められていた。その中心となった4つの事象をレポートしよう。

まず最初は、やはり、この波に乗る先鞭をつけたといってもいいお二方にご登場願おう。ススム・ヨコタとケン・イシイだ。ヨコタは、フランクフルトのHARTHOUSEから彗星のようにデビュー。繊細さとアシッド・テイストの同居する不思議なサウンドで、ヨーロッパ中のトランス・ファンの心をとらえた。来日したベルリンのアーティストDr.MOTTEとのコラボレーション『EBI-（海老）』もSPACE TEDDYから発売された。新作はHARTHOUSE発。

ケン・イシイは、デトロイトテクノの正統的後継者であるとともに、中期YMOとジャーマン・プログレのダークな影響を色濃く受けた実験的な音づくりは、REPHLEXやGENERAL PRODUCTIONといった、レーベルにも相通じるところがある。すでにR&S、APOLLO（ベルギー）、PLUS8（カナダ）、ESP（オランダ）から4枚のシングルと1枚のアルバムを出している。その玄人好みのサウンドは、DERRICK MAY、MIX MASTER MORRIS、MAD MIKE（UR）など一流ミュージシャンのファンを持つ。

彼らが海外に表現の場を求めたのは、科学者や、ビジネスマンや、ほかのアーティストの例にもれることなく、日本の貧困な土壌を象徴していて悲しいかぎりだが、東京にも何かある！ ということを身をもって海外に示したということは、大変意義があると思う。彼らの活躍に触発されたように、ここ数カ月の間に、少なからぬ日本人アーティストの海外デビューの話を聞いた。そういった人たちのデモ・テープを聴けばすぐわかることだが、日本人だからと一段低い質のものを想像してしまう時代はとっくに過去のものになっている。未開拓の鉱脈、日本、特に東京には、世界中のテクノ・アーティストやA&Rの目が集中しているのだ。

ふたつ目に挙げるのは、パーティの充実だ。去年末から、イエローやゴールドといったクラブは警察の介入により零時閉店を強いられてきた。その一方で台頭してきたのが、口コミとDMに負うところの大きいワンオフ・パーティだ。外国人のかかわっているものが多く、ふだんクラブでないハコを使うことによる怪しげな雰囲気で、東京中のアンダーグラウンドなテクノ・ファンを引きつけた。なかでも特筆すべきは、攻撃性だけのガバーや、客をつかめないまま失速したブレークビーツ、お利口さん過ぎてマイナーに甘んじるデトロイトと、主流のないままカオス化していたシーンにひとつの方向性を示した、ロンドンのDJ、R-1だ。いまや完全に主流になった所謂トランスものを、心の琴線に触れるミックスでかけまくった彼。ロンドンにいるころは、もっとハウスっぽいものをセレクトしていたが、東京に来てから、トランスに入れ込んでいた友人の影響と、ロンドンとはまったく違う客のニーズを感じてそのスタイルが自然に生まれたという。

「東京は、すごいエネルギーが溢れ返っている。ロンドンの10倍はあるんじゃないかな。それをストレスに感じてしまうと危険だけど、この街はパワーをくれるよ。ここのヴァイブは、ドラッグまみれじゃないし、ロンドンなんかに比べるとずっとピュアで、元気があっていい」

「9月ごろから、12月には、なんらかの形で東京のクラブ・シーンが花開くんじゃないかって思ってたんだけど、ある意味では、それが実現してきたね。東京の人たちは、生まれたときからテクノロジーに囲まれて育ってきたんだから、その資質を生かして、素晴らしいライティング、ビジュアルの環境を統合したインテリジェントなクラブをつくれるはずだ」

なんと頼もしい言葉じゃないか。R-1は現在ロンドンに戻って活躍中だが、3月には東京に戻ってくる予定だ。彼のプレイを絶対聴き逃さないように！

3つ目は、マルチ・メディア・アーティストのSTATION ROSEを紹介しよう。彼らは、ゲイリーとエリザの二人組で、もう15年近くも活動している。もともとはウィーンで、展覧会や音楽セッションやコンピュータ・アートの展開と、服などを売るショップとを合体させたような店をやっていた。フランクフルトに拠点を移動して、″GUNAFA″というクラブ・イベント（ドイツで初めてチルアウト・ルームを設けた）と、レコード・リリースを始め、自身の音楽とCG作品を載せたCD-ROMを制作。クラブでも、Eメールを利用したインタラクティブで実験的な試みを継続している。

そんな彼らが突然東京にやって来た。しかも、たったふたりの知り合いを訪ねて、ふらっと遊びに来た。昔は、フジヤマ、ゲイシャを求めて日本に来た外タレがたくさんいただろうが、彼らは、ハイテク見物とサイバースペースの住人との面会に来てしまった。

「僕たちは、あくまでもマルチ・メディ

アにこだわりたい。だからいまも、クラブでスクリーンにEメール経由のメッセージをリアルタイムで流したりしているんだ。本当は、映像や、音を世界各地のクリエイターたちのモデムにつないでリアルタイム・エディットをしたいんだけど、まだ技術が追いつかない。でも、文字だけでも、距離を越えた、スピリチュアルな一体感は味わえるはずさ。それに、東京に来て、リアルタイムのシーケンス・データをEメール上に走らせる装置を見せてもらったよ。未来はここにあるね。僕たちの夢が、現実になるのもそう遠くなさそうだ。来てよかったよ」

サイバースペース・アート・プログラムと呼んで、いたく気に入っていたのが、なんと『ウゴウゴルーガ』だったという彼ら。プロジェクトに共感する多くの友人をつくり、まさに東京が「きたるべき場所だった」と言って帰っていった。次は、自慢のパフォーマンスをひっさげて来日してくれるだろう。

最後は、東京発のテクノを統括する、FROGMANというレーベルを紹介しよう。福岡でSYZYGY、大阪でTOREMAというふたつのレーベルが始動したのが去年の暮れ。そしてついに今年、東京からFROGMANが跳ねる！　ここでは、いままでくすぶりつつも、自宅で創作に励んできたベッドルーム・コンポーザーたちと、オーディエンスの間の橋渡しをし（新人アーティスト中心のリリース）、さらに、自分たちの音を持てないDJたちに、誇りをもってプレイできる東京の音を提示（12インチのアナログのみのリリース）、最終的には、東京が、世界中のクラバーにとって一度は行きたい街になったとき、そこで鳴っている音を目指す。（海外へのプロモーション）

きっと、2年前ならだれもこんなこと思いもしなかったんじゃなかろうか？　でも、いまの東京には、確実に何かが起こりつつある。いまからでも遅くはない。目撃するのか、参加するのか？　自分からアクションを起こし、アクセスしてほしい。モニター上のサイバースペースとはまた別の、果てしない可能性を秘めたまばゆい情景が、まだ手つかずの状態でそこにある。

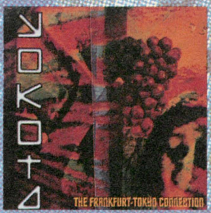
RECOMMENDED



STATION ROSE "FAB 505" (GUNAFA)



STATION ROSE "GUNAFA 2000" (CYCLOTRON)



YOKOTA "THE FRANKFURT TOKYO CONNECTION" (HARTHOUSE)



RESISTANCE D "AIR WALKER" (HARTHOUSE)



PERRY&RHODAN "THE BEAT JUST GOES STRAIGHT ON&ON" (RISING HIGH)



KEN ISHII "PNEUMA" (R&S)



RENEGADE LEGION "RENEGADE LIGION" (FNAC)



BEYOND "SILVER" (ESP)



L.S.G. "L.S.G.EP" (SUPERSTITION)



SVEN VATH "AN ACCIDENT IN PARADISE" (EYE-Q)



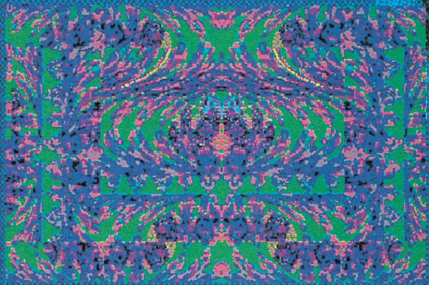
ライブでは、その場でプログラミングした（！）アシッド・トラックも披露するノリノリのススム・ヨコタ。この寡黙な青年の、どこにそんなパワーが秘められているのか？　現在、ヨーロッパ・ツアーのオファーもきている！

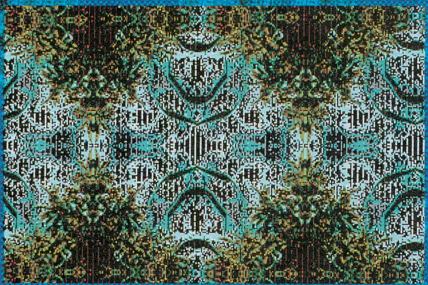


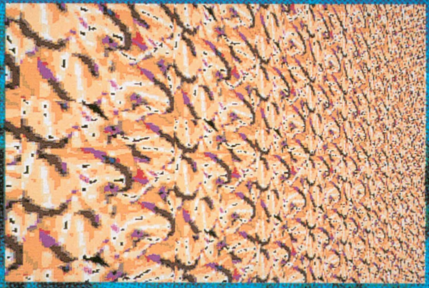
六本木にて、パチンコ屋の前で微笑むステーションローズ。日本にもこういったクラブカルチャーと交接する芸術家がいてほしいものだ。どうしてアートが、思想や、しかめっ面をした大人だけの餌にならねばならないのか。ハイウェイを突っ走る不良たれ！

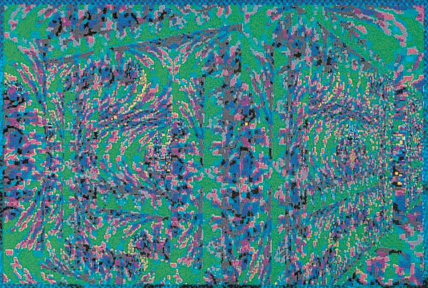


R-1のプレイは、3月12日のフロッグマンのパーティ "SPECIAL FROG" で聴けるほか、吉祥寺「33」でミックステープが買える。EDの読者には、ここでしか手に入らない、スペシャル・テープをプレゼント！









●アクセス先：STATION ROSE fax49-69-466633／HARTHOUSE fax49-69-829740-11／R&S RECORDS fax32-9-223-7373／FROGMAN RECORDS☎ 03-3486-3389／吉祥寺「33」☎ 0422-48-7926

MEGA DEMO 17 BIT

MEGA DEMO 17 BIT

ウェルカム・トゥ・デモ・ワールド

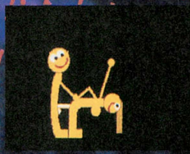
ようこそ"データ・アート"の世界へ

ヨーロッパを中心とするAMＩGA界に怪しく君臨するFDの中の小宇宙。天才的コーディングを誇るフリーウェアたち、「デモ」。そこには、映像ファン必見、音楽ファン必聴、パソコンファン驚愕の破壊的変質的カホリが充満している。

文／YAK!? SATO　撮影／尹哲郎　協力／野澤現









アメリカ西海岸、世紀末を彩るCG映像、未来を予測させるイメージは、日本でもパソコンブームや、マルチメディアという流行語によって、コンピュータ雑誌はもちろんのこと、一般誌にも幅広く紹介されてきた。

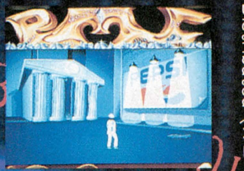
現在でも多くの業界関係誌やコンピュータ誌がアメリカや日本といった先進技術国の技術競争に目を向けているのに変わりはない。SIGGRAPH,Mac Expo,CESといったショウイングのレポートも以前にもまして雑誌を賑わせている。

さて、欧州ではどうだろうか。

Europeでは有名なドイツのCeBITやイタリアのImaginaがあるが、ショウイングにしても小規模のものが多く、アメリカや日本と違って最新技術の展覧会というよりは地道な技術の実践に焦点があてられている。ところが最近、コンピュータを媒介にしたヨーロッパからの技術が日本に紹介され、にわかに注目を集め始めている。メディアアートでは、昨年のSIM－TVで来日したPONTON-MEDIA ART LABやウルリーケ・ガブリエルなどの個展、ゲーム開発などの商業ベースでは、数年前からPsygnosisやBullfrogなどUKのゲームソフトハウスが一定のクオリティを維持しソフトをリリースし続けているのはよく知られており、海外の国内移植ゲームのヒット商品はEurope産が多い。このような状況を生みだす技術的な背景や体験とはいったいどのようなモノなのだろうか。

その答えのひとつが、MEGADEMO、INTROと呼ばれるEuropeで数千枚を誇るDemo Floppy Mediaだ。

これらはEuropeの草の根BBSなどを中心として流通しているわずか880Kサイズのデータ・アート。Europeでのシェアを誇るAmiga,Atari,IBM－PC（IBM－Compatible）、古くはPET,Commodore C－64,MSX,さらに最近ではS－NES（Nintendo）,Genesis（SEGA）までをもハックし、アセンブラなどのプログラミング技術を駆使して、3Dポリゴンアニメーション／エフェクツ、タイプフェイス、ベクターデモ、スプライトを利用したオリジナルデザインのフォントスクロールなど、パソコンの技術の粋をわずか1、2枚のディスクにコンプレッション（圧縮）して詰め込んでいる。長いものでは音楽付きフルアニメーションで20分以上のものまであるから驚きだ。音のみに関しても、ステレオサラウンドのものまで存在しており、CDやRecordに近い音質で楽しむことができる。









これらのデータは、基本的にFreely Distributed（コピーフリー）なのでBBSから自由にダウンロードできる。

DEMOには、MEGADEMOとINTROと2種類の呼び方があり、サイズが小さいものがINTROにあたる。それ以外には、ミュージックディスクと呼ばれる音楽だけのCDのようなディスクもある。

これらMEGA DEMOを制作しているDEMOメーカー達はほとんど10代後半から20代前半にかけての若いプログラマーで、学校の勉強の合間にライバルチームの鼻をあかしてやろうとプログラミングに日夜いそしんでいる。毎年秋、フィンランドの首都・ヘルシンキで行なわれるAssembly '9xと呼ばれるコンペティションにはヨーロッパ諸国からDEMOメーカー達が集まり、機種を問わず（Macintoshは除く）、不眠不休の数日間のDEMOの死闘（?）が繰り広げられる。これらのDEMOの評価は、コンプレッションサイズ、デクランチ（解凍）スピード、ハウスミュージックを中心としたサウンド、グラフィック、3Dエフェクツ、タイミングなど総合的な評価で決定される。またコンペとは別にデモパーティと呼ばれる小規模な集まりが一定期間ごとに各地で行なわれているようで、先ごろDenmarkで行なわれたパーティのニュースが、オランダのコンピュータ雑誌に紹介されていたばかりだ。デモメーカー達は数人でチームを組んで制作を行なう。3、4人のベーシックなチームから、10人近くのメンバーを引き連れた大所帯のチームもある。有名なチームでは、RED SECTOR(UK),ANARCHY(UK),BUDBRAIN(UK),T.E.F.(Italy),VISION(Holland),KEFRENS（Germany）、最近の有力株では、SPACE BALLS(Norway),SANITY(Germany),Future Crew(Finland),Cascada(Denmark),Triton(Sweden)などだ。国籍を並べてみただけで、まさしくヨーロッパ全土からデモチームが輩出されているのがわかる。

では、チームの一例をあげてみよう。

1月末、昨年のAssembly'93でWinnerに輝いたFuture CrewのリーダーGOREに会うことができた。彼らは9人で制作をしている。Winnerになったこの『2nd Reality』というタイトルの

PC-DEMOは、これまでのDemoのストリームの流れを変える作品であった。

FCのリーダーであるGOREいわく、Demoごとに若干メンバーの入れ替えを行なうとのこと。彼等は平均年齢が19歳にもかかわらず、8年以上のキャリアを持つプログラマーを数人抱えており、今後の進展が期待できるチームのひとつだ。DEMOチームとは端的にいってみれば、プログラミングのバンド、もしくは卒業していくメンバーがいることを考えると、暴走族といったところだろうか。FCのスタッフジャンパーを着るGOREを見て、ボクはそう感じざるをえなかった。

メンバーはほとんどがペンネームならぬDEMOネームを持っており、リアルネームを最初から明かしている者はほとんどいない。しかし、DEMOはプロモーションとしても十分役立つので、制作者の住所や自らのチームが所有するBBSの連絡先は、画像再生中のフォントスクロールや付属ドキュメントで知ることができる。メンバーはもちろんチーム所有のBBSを駆使してDEMOの制作をする訳だが、国境を楽々と超え、電話回線上でプログラミングとHouse Musicを使ったコラボレーションをする彼らは、まさしく《スーパーハイウェイスター》の名にふさわしい存在と言えるだろう。

以下にMEGA DEMOがダウンロードできるBBSリストと最新チャート(Denmark Amiga Forum誌より)をあげてみた。

国際電話なんか怖くない。

Keep Connecting!

●Fuck'in BBS Lists

Falling BBS (Norway)
+47-69-251264

Leguans Byte Channel (Germany)
+49-30-8122442

Crusaders BBS (Norway)
+47-93-833981

Sirius Network (UK)
+44-81-5436417

Wasted Time (Finland)
+358-90-5053602

Cherry Tree (Finland)
+358-90-3471580

(注意/移動している可能性もあるので間違い電話をしたら必ず謝ること)

●Demo Team Norgeschart
(From The Party III)

1.SPACEBALLS
2.AVALON
3.ANDROMEDA
4.TALENT
5.LEMON
6.BALANCE
7.STONE ARTS
8.EQUINOX
9.SYMBIOSIS
10.SCOOPEX

●Special Thanx 2...

Future Crew(Finland)
Gore, Abyss
and other Great Members
Falling BBS(Norway)
SysOp-Christopher Naas
Man&Man Co.(Finland)
Juha Ruottinen
Underscan Resistance(JPN)
DMS Misawa and Gen



BRAIN

BRAIN

［対談］養老孟司vs原田大三郎

<脳>へ近づくメディアとリスクについて

ゲームとコンピュータがつなぐネットワークの彼方。果たして僕たちは"紙"のメディアを超えられるのか。機械では理解不能の現実を考える<脳>。マン・マシン・インターフェイス。"As We May Think."

構成・文／佐藤大　撮影／尹哲郎　取材協力／九段下・ホテルグランドパレス　©手塚プロ、©講談社

『コンピュータ作動せよ！
あの機械人形に理性を吹き込め！』
（『鉄腕アトム』第1話より）

＊

僕たちが昔見たTVマンガのロボットの《脳》には、決まって《コンピュータ》と呼ばれるブラックボックスがあった。頭の中に大きな電卓があることを僕たちは、なぜ当たり前に受け止めていたのだろう。もしかしたら、そのころから《脳》と《コンピュータ》の関係と未来を無意識に予感していたのかもしれない。その《脳》と《コンピュータ》最大の共通点は、個体として存在を確認するためのコミュニケーションへの欲望ではないだろうか。《脳》は、《言葉》というメディアによって、そのコミュニケーションをステップアップさせ、60年代〜70年代にかけて《ドラッグ》を使って言葉を超えた世界統一へのコミュニケーションを目指し実験を始めた。しかし《ドラッグ》は当然のように肉体と精神という壁にぶつかる。

そのころコンピュータも誕生、《プログラム言語》というメディアでステップアップ。70年代始めには《ゲーム》という《脳》においての《ドラッグ》のような快楽のコミュニケーションを手に入れた。

そして、《コンピュータ》は90年代に入り、《脳》がそれだけではできなかった《ネットワーク》を《スーパーハイウェイ》によって実現させようとしている。

ここでは《コンピュータ・ネットワーク》と《ゲーム》について、《脳》から考えてみる。そこで登場するのは、東京大学医学部に所属、解剖学の権威であり、『唯脳論』で有名な養老孟司教授。一方、教授に訊ねるのは、彼が案内役で登場するNHKスペシャルの《人体II》で《コンピュータ》を使い《脳の働き》をCGで記号化、自身の初作品集では《人工生命体／AL》をテーマにした、CGアーティストの原田大三郎氏。

＊

——まず《テレビゲーム》について。

養老　はなから結論言っちゃうけどね（笑）。現実ってオープンでしょ。入ってきて、出ていく。知覚から入ってきて、運動で出ていく。予想のできないことがつねに起こる可能性があるという意味も含めて現実はオープン。で《テレビゲーム》とかああいうものを考えると、その外側の回路をクローズにしちゃってる。なぜなら外側の回路はプログラムとして人間がつくっちゃってるから、予期せぬ出来事が起こらない。それがゲームというエンタテインメントの世界なら当たり前なんだけど。コンピュータがゲームを使ってネットワークする時代になってくると、僕はこれからのゲームには、どっかにオープンな部分を入れていかなきゃならないと思える。それは、ゲームに負けると電気が流れるとか、ソフトが壊れるとか（笑）。でも、そういうリスクがないとコミュニケーションとしては不完全なものになってしまう。

原田　いまだと『バーチャファイター』とかあれなんかそういうものに近いんだろうけど。最終的には危害を及ぼさないじゃないですか。ああいうのも、やってるほうの体に、なんかこうダメージがあったりなんかすると、のめりこんじゃうかもしれない。

養老　怒っちゃってね、機械ぶっ壊したりしてね（笑）。ただそれをどんどん入れていくと今度は、シミュレーションだか何だかわからなくなっちゃうから難しいんだけど。……もともと僕たちは現実と脳の中っていう二重構造、そう、《ダブル・リアリティ》の中で生活をしているワケでしょう。そんな中で僕はどっちか





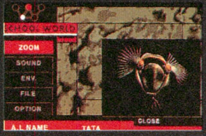
●『唯脳論』（青土社）／人の歴史は自然に対する「脳」の浸潤の歴史である——タブーとされる脳の解剖に挑む。情報化社会とは社会が脳の機能に近づくことを意味している。

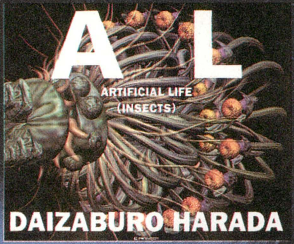


●養老孟司（ようろう・たけし）／1937年鎌倉生まれ。東京大学医学部卒業。現在、東京大学医学部教授。『ヒトの見方』（筑摩書房）『形を読む』（培風館）『脳の中の過程』（哲学書房）『からだの見方』（筑摩書房）『中枢は末梢の奴隷』（島田雅彦との共著／朝日出版社）『解剖の時間』（布施英利との共著／哲学書房）など著書多数。



●原田大三郎（はらだ・だいざぶろう）／1956年福岡生まれ。筑波大学大学院芸術学部総合造形コース修了。92年「Digital Effects Laboratory, Ltd.」設立、主宰。主な活動・作品として、85年つくば科学万博でのライブパフォーマンス『TV WAR』など。現在放映中のNHKスペシャル『驚異の小宇宙　人体II　脳と心』（第6回＝3月13日）の特撮・CG監督を務める。





●『AL』（パイオニアLCD）／画集＋小説＋CD-ROM合体!!　驚異の人工生命体＜A-L＞の博物学。サイバーパンクの雄グレッグ・ベアの書き下ろし小説も収録。

っていうと、いまの人たちは現実から脳の中へ向かって動いていると思う。そのいちばんの極限がヴァーチャル・リアリティ。ただ、いまは最終的にオープンな回路の外側の不確定だったものが、だんだん確定してくる、という方向に努力している。問題は、人間は本来そっちのほうが居心地がいいのかってことなんです。それで若い人がゲームに集中するところをみると、確かに居心地いいのかなぁって。でも、そこでの回路はテレビから入ってきて、脳を通って、アクションとして出てくる。その回路が閉じている。その状態だから相当耐えられるなと。だって僕も徹夜で『マリオ』やってる。（笑）

原田　先生もやるんですか?

養老　息子のを取りあげてさ。女房が怒ってる（笑）。息子のところにいってやってるんだもん。で、とうとう徹夜して（笑）、大喧嘩ですよ。ゲームがもっと単純なころからしょっちゅうやってた。それこそ『平安京エイリアン』とかね。あの時代によくやってましたよ。学生つれてって、ゲームセンターで（笑）。ただロールプレイングゲームとかが流行りになってからは、忙しくてとてもやってられない。いくらなんでもそこまで暇じゃない。ほとんど人生のシミュレーションでしょ。本当に一生懸命やってるから、この年で徹夜してやってるっていうのはね、モーレツに疲れるわけよ（笑）。それでもできるってことは、結局あれに尽きているんじゃないの。極端に言うとね。ふつうバカらしいとか、邪魔が入るとか、途中で気が変わるとかね、いろんなことが起こるからやめちゃうんだけど。ほとんど妨害がなかったらそっちが現実になるのか……。あれ、刑務所に普及させたらどうなの? やってくださいよ。

——おふたりには、ネットワークというのはリアリティのある言葉ですか?

原田　いま、具体的にそういう計画をやろうとしているから、たとえば、パソコン通信をやって、ネットに入ってるっていう、そういう感覚は、結構あります。だからいわゆるネットサーファーって言うのかな。入っちゃって、ずーっとやって、家に帰ってこないとか。結構あるのかなって気はしますけどね。

養老　僕らにも研究に熱心な人がいますよ。でも人数が非常に少ないんです。本当に、日常的な研究もできるようになるといいのにね。そういうふうに使えるといいんだけど、そういうところには、あんまり普及しないんだね。やってる人間がものすごく保守的なのかな。

——ある意味では、ネットワーク上にある種の村社会があって《グローバル・ビレッジ》といいながら、昔からネット内イジメっていうのがすごいらしい。だれかがネットに入ってくる。そいつが気に入らない奴だと、全員チャット（会話モード）から落ちちゃうとか。わりと陰湿ですよね。自分が見えないぶん、どんなにイジメても、ホストっていうか、ボス以外はだれだかわかんないですよね。だからさっきの話じゃないけど、そこにリスクがあれば、そういうことは起こらない。リスクが自分にない、いたずら電話といっしょです。

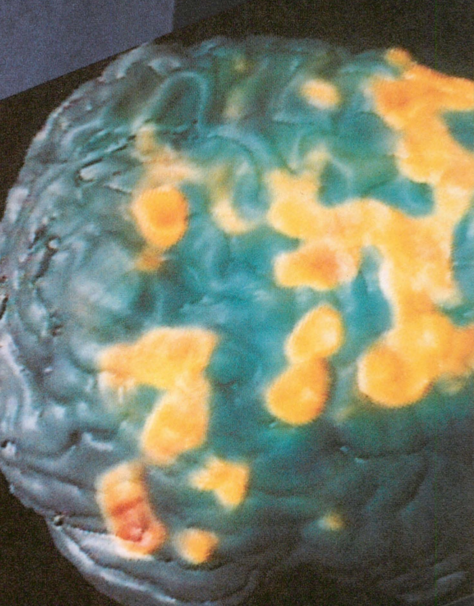
養老　人間ね、社会でやってきていることを繰り返してきていると思う。初めに小さな核があるでしょ、社会がバラバラで。それをだんだんつないでいって、それがネットワークになって、共通の道具、言語で。いちおう言葉が通じないのは別として。それは、馬も虎もシステムとしてみればそっくりだということで（笑）。そういう面はあります。どうしても商売が商売だから、行動的には似た点ていうのがね、違う点と同時に似た点っていうのを探してしまう。

原田　決定的に違う点は?

養老　さっきも言ったように、不快感があったら、それは伸びない。都会が発生してきて、都会に若い人たちが集まるのとよく似ている。本当は田舎にいたほうがいいのに、どうしたって都会に来るし、そこで得たものって非常に役に立つ。ネットワークもどの程度一般化するかですよね、年齢を越えてね。テレビでさえまだ一世代実験がすんでない。よく言うんだけどね、テレビってだいたい子供のときってなかったんですよね。それが要するにパーソナルになっていったんでしょ。僕はいつも思いますけど、テレビってチャンネルを回すだけしかないでしょ。それをゲームって取り込んだんですよね。確かに一歩進んだわけです。

*

現実と脳の《ダブル・リアリティ》を技術で取り込んでゆく《コンピュータ・ネットワーク》。ゲームやパーソナル・コンピュータがエンタテインメントや趣味のレベルを超えて《脳》へと近づくためには、リスクがポイントになる。快楽（コミュニケーション）にはリスクというスリルが必要なのだ。反社会的と言われる現実感の表現こそ《スーパーハイウェイ》を一般化する鍵。《スーパーハイウェイ》を犯罪というリスクを超えて暴走する反社会的なハッカーたちは、《ダブル・リアリティ》を認識した最初の電子の住人である。そう、彼らこそが《スーパーハイウェイスター》なのである。





●NHKスペシャル『驚異の小宇宙 人体II 脳と心』より（©NHK、NHKクリエイティブ＋DEL）


Outernationalists!
アウターナショナリスツ!①
MINAKO
SAITO
photograph by BRUCE M. OSBORN

進化というデスティニー

文／桝山 寛

僕たちはアウターナショナリスト。これまでの「国際的＝インターナショナル」が、精神的には内側にこもったままで世界を見聞するだけのイメージだとすれば、アウターナショナリストとは「国家」という枠組みを超えている人のことだ。これはテレビに代表されるワンウェイ・メディアから、双方向のデジタル・メディアへの移行が要請する変化でもある。64ビット・マシンやデジタル・ネットワークが準備するコミュニケーション技術は、たかだかここ数百年のものにすぎない「国民国家」を無効化し、グローバルな市民意識を誕生させるだろう。

バブリーなお題目としての「インター」ナショナルではなく、限りなく「外部」を目指す「アウターナショナリスト！」と言ってみたい。

ビット世代（ジェネレーション）のためのニュー・カルチャー・マグ『ED』は、第2号の「アウターナショナリスト宣言」に続き「実践／実戦」モードに入る。

この連載では、次の3点をクリアーし、グローバル・コミュニケーションの未来を予感させる人に登場してもらおう。

1. 「国家」の枠組みを最初から超えていること。
2. 「自分」(Individual) という状態に意識的なこと。
3. 「ポジティブでクリエイティブ」なライフスタイルを実践していること。

テイク・ワンは、斎藤澪奈子である。著書『超一流主義』をベストセラー・ランキングに送り込み、オートクチュールやコスメティクスのブランドを主催、セミナーでは「ポジティブ・シンキング」を説くパワフルなキャラクターとして注目されているスーパー・ウーマン、ミズ・ミナコ・サイトウ。

しかし、そのウルトラ・ゴージャスなルックスや、「笑えるスノッブ」「リッチな精神主義者」という見当違いの評価に惑わされてはいけない。

「ハイテクノロジーは、高密度で高感度なほど〝人間的〟だと思います。脳のシナプスが薄い密度でつながっていたころの、プリミティブな〝機械〟なんてとても人間がつくったとは考えられません。機械の進化を見ると、人間がいかに進化することをデスティニーとしているかを感じます。人間は、〝進化すること〟をプリ・プログラムされた存在〝進化する〟ためだけに生まれてきているといえるでしょう。そして私たちは〝進化〟の名の下においてのみ平等なのです」

これは、アーサー・C・クラークでもティモシー・リアリーでもなく、斎藤澪奈子が抑制のきいた澄んだ声で語ってくれた言葉だ。そう、彼女が伝えようとしているのはしごくまっとうなことばかり。

……肉体的にも精神的にも強くあること、自分を信ずること、そして、なによりも人類の未来について限りなく肯定的であろうとする態度は、排他的な宗教性とも「ヨーロッパのハイソ仕込み」というチープなコピーライティングとも無縁だ。10年前の『マル金／マルビ』(渡辺和博)と同じく、わかりやすい二分法としてとらえられている「アッパー／ロウワー」そのものに大した意味はない。重要なのは、それぞれのアイテムを判断する私たち自身のはっきりした価値観であり、それを表明する方法のはずだ。

進化というプログラムのソース・コードをここで公開しよう。

Think positive and be yourself "outernational"！



●斎藤澪奈子（さいとう・みなこ）／〝ポジティブ・シンキング〟をコンセプトに、ファッション、美容、マインド・トレーニングのカウンセリング、レクチャーなど幅広く活躍中。著書に『ヨーロピアン・ハイライフ』(中央公論社)『愛のポジティブ・シンキング』(斎藤オフィス)『超一流主義』(マガジンハウス)がある。

ED

Game Magazine

EDゲーム・マガジン
Ver. 3 (季刊)
『特集／シミュレーション
ゲームの快楽』

1994年4月1日発行
発行人●鶴味政一
編集人●岡村尚正
発行所●株式会社ソニー・マガジンズ
住　所●〒102 東京都千代田区五番町6－2
電　話●03(3234)5811 (販売)
03(3234)5101 (広告)
03(3234)6860 (編集)
印刷所●大日本印刷株式会社
写　植●株式会社三共社

定価 680円 (本体660円)

STAFF

●Cover CG
新谷純 (ULTRA)
©CHARLIE CHAPLON
／ORION PRESS
●Design
江澤千代一 (BE.TO BEARS)
根布谷倹治 (BE.TO BEARS)
●Editorial & Thanks
岡村尚正
佐藤　大
松島賢司
山本善宣
羽田とうそう
吉田直子
宮　昌太郎
石井　誠
稲垣知子
川田恒信
村上いずみ
松本眞由
大友　勲
＊
船田　巧 (TAF)
櫛田理子
田尻　智 (ゲームフリーク)
ゲームフリーク
渡辺浩弐 (GTV)
桝山　寛
and the others

お詫び／昨年11月16日発行の『ED』第2号「ティモシー・リアリー」グラビアにおきまして、誤ってNHKエンタープライズに帰属する氏の写真を掲載してしまいました。NHKエンタープライズ、ティモシー氏ほか関係各位に多大なる御迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

PRESENT

シミュレーションゲーム・ソフトプレゼント!!

●今回の特集で紹介した新作・名作・話題作を読者のみなさんにプレゼント!!

❶『ダービージョッキー～騎手王への道～』SFC
(3名／提供・アスミック)

❷『シムアース』SFC
(2名／提供・イマジニア)

❸『パワーモンガー』SFC
(2名／提供・イマジニア)

❹『ポピュラス 2 』SFC
(2名／提供・イマジニア)

❺『卒業』PC
(3名／提供・NECアベニュー)

❻『信長の野望～覇王伝／メガドラ版』MD
(1名／提供・光栄)

❼『大航海時代 II 』SFC
(1名／提供・光栄)

❽『緋王伝～魔物達との誓い』SFC
(2名／提供・日本テレネット)

❾『斬 III スピリッツ』SFC
(2名／提供・日本テレネット)

❿『スーパー本命　G I 制覇』SFC
(3名／提供・日本物産)

⓫『SDガンダムGX』SFC
(3名／提供・バンダイ)

⓬『スーパーロボット大戦EX』SFC
(3名／提供・バンプレスト)

⓭『機動警察パトレイバー』SFC
(3名／提供・ベック)



●綴じ込みのアンケートハガキに希望ソフトの番号を明記、アンケートにお答えのうえご応募ください。3月25日消印有効。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

『テトリス』スペシャル・プレゼント

●『スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版』発売を記念して、テトリスシリーズ3作品をそれぞれ20名にプレゼントします。応募方法は右上を参照してください (提供／ビーピーエス)



⓮『スーパーテトリス 2 ＋ボンブリス限定版』
内容を一新、パワーアップしたプレミアムバージョン!! (税別価格￥8,500)



⓯『元祖! スーパーテトリス 2 ＋ボンブリス』
これが元祖！　アクションパズルの決定版 (税別価格￥8,500)



⓰『テトリス武闘(バトル)外伝』
テトリスが格闘ゲームになった！　必殺技で敵を倒せ！ (税別価格￥8,000)

『ED』第4号は5月下旬発売予定です

『ＥＤ（イーディー）ゲームマガジン』③　読者アンケート

今後の編集の参考にさせていただきますので アンケートにご協力ください

Q 1	面白かった記事は何ですか？（3つまで） 〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕
Q 2	つまらなかった記事は何ですか？（3つまで） 〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕
Q 3	本誌の値段は？ ①高い　②ちょうどいい　③安い
Q 4	本誌のページ数は？ ①多い　②ちょうどいい　③少ない
Q 5	本誌の記事の内容は？ ①よい　②ふつう　③悪い
Q 6	ふだんよく読むゲーム雑誌は何ですか？（3つまで） 〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕
Q 7	ゲーム雑誌でよく読む記事は何ですか？（3つまで） ①特集ページ　⑤読者の投稿ページ ②新作情報　⑥コミック、小説 ③攻略法　⑦その他 ④連載企画・コラム　〔　　　　〕
Q 8	今後のご要望があればお聞かせください ①特集ページを充実させる　⑤読者の投稿ページをのせる ②新作情報を充実させる　⑥コミック、小説をのせる ③攻略法をのせる　⑦その他 ④連載企画・コラムを充実させる　〔　　　　〕
Q 9	次号（5月下旬予定）で特集してほしいテーマは何ですか？
Q10	ご意見・ご感想等があればお書きください

（ご協力ありがとうございました）

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

1393

差出有効期間
平成7年2月
28日まで
(切手不要)

102-00
602

(受取人)

東京都麹町郵便局私書箱79号

ソニー・マガジンズ

編集4部

『ED(イーディー)ゲームマガジン』③係 行

A	フリガナ 芳　名	B 年齢　　歳	C 男・女
D	〒	E ご住所	希望するプレゼント（番号で）[　　]
F	学校名 会社名		
G	ご購入書店　　市　　書店	H 購入日　　月　　日	


スーパーファミコン®は任天堂の商標です
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
レーシングゲームからレーシングバトルゲームへ
ドリフトキング
土屋圭市&坂東正明
首都高バトル'94
スーパーファミコン史上初の公道を舞台としたレーシングゲームが
ビーピーエスからついに新登場。
メインキャラクターにドリフトキングの異名をとるレーシングドライバー土屋圭市氏、人気・実力No.1のチューナー坂東正明氏を迎え、実車同然のテクニックをゲーム上で操作可能に。特にゲームファンのみならず車ファンをも魅了する「ドリフト」は他のレースゲームには無いリアルな操作感で臨場感あふれるバトルを盛り上げてくれること間違いなし。巧みなレーステクニックを使いこなし、次の首都高キングを狙え。
土屋圭市 完全監修
94年5月 発売予定
12メガ+DSP/予価¥9,800(税別)
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
ユーザーサポート受付 TEL.045-931-0151

ED Ver.3
(季刊)EDゲーム・マガジン 『特集/シミュレーションゲームの快楽』
1994年(平成6年)4月1日発行 第4巻第7号通巻第93号
発行所/株式会社ソニー・マガジンズ 〒102 東京都千代田区五番町6-2
電話 03(3234)5811(販売) 03(3234)5101(広告) 03(3234)6860(編集)
定価680円(本体660円)



●雑誌65841-93 T1065841930687
印刷:大日本印刷株式会社 写植・版下:株式会社三共社
©1994 Sony Magazines Inc. Printed in Japan